CYBERIA * POLICE QUEST 4 * CREATURE SHOCK * CYCLOMANIA * CRIME PATROL * STARGATE...

BRASIL

COMPUTER games

ANO 2 - NÚMERO 11

SISAL EDITORA
R$ 4,50

Christian na F-1 e Indy

EXCLUSIVO

ACELERE COM FITTIPALDI NO WORLD CIRCUIT E INDYCAR RACING

STAR CRUSADER

VENÇA MUITAS BATALHAS E CONQUISTE O ESPAÇO SIDERAL

CD-ROM

- SOLUÇÕES PARA SUAS DÚVIDAS
- SENNA: UMA VIDA EM CD

INTERNET

- TODOS OS DETALHES PARA VOCÊ SE CONECTAR COM O MUNDO

MEMÓRIA RAM

- SOLUÇÕES PARA RODAR JOGOS COM 4 MEGA

INDIANA JONES

COMO CHEGAR AO FINAL JOGANDO EM "TEAM"

MAGIC CARPET

VOANDO NUM TAPETE MÁGICO, LUTE COMO EM DOOM

NASA® shop

The® Diet Price

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY APRESENTA

STAR WARS DARK FORCES™

DISTRIBUIDO PELA

MICROPROSE

MAXIS

Advanced GRAVIS

CREATIVE

Acclaim®

MINDSCAPE®

TIME WARNER INTERACTIVE

GAMES

CD-ROM

MAIS DE 2.000 TÍTULOS "BEST-SELLERS"
ACERVO DE JOYSTICKS DE ÚLTIMA GERAÇÃO

ALONE IN THE DARK
BLUE FORCE CD
CRIME PATROL CD
CYCLEMANIA CD
DOOM II CD
DRAGONS LAIR
DUNE CD
F-14 FLEET DEFENDER
FIFA SOCCER CD
INDIANA JONES IV
INFERNO CD
KINGS QUEST 7 CD
KIRANDIA 3
LEMMINGS CHRONICLES
LIVE ACTION FOOTBALL
MAD DOG MC 2 OEM
MAGIC CARPET CD
MILLENIUM AUCTION CD
MYST CD
NASCAR RACING CD
NOCTROPOLIS
OUTPOST
PENTHOUSE 3
POLICE QUEST CD
QUARENT E CD
REBEL ASSAULT OEM CD
RED BARON
RETURN TO ZORK CD
RISE OF THE ROBOTS
SIMCITY 2000
SPACE HULK CD
TETRIS GOLD
THE HORDE
THE MASK
UNDER A KILLING MOOM CD
VIRTUAL VIXENS CD
VOYEUR
WING COMMANDER 1&2 CD
XWING CD

NASA COMPUTADORES E SISTEMAS LTDA.

Matriz: Rua Lord Cockrane, 775 - CEP 04213-001 - Ipiranga - PABX (011) 914-2266 - Fax: (011) 215-2289 - São Paulo - SP

Filial: Rua Tuim, 995 - CEP 03081-000 - Moema - PABX / FAX: (011) 240-8266 - São Paulo - SP

04- CARTAS
06- SOFTS

10- COMPORTAMENTO
O piloto Christian Fittipaldi, hoje na Formula Indy, avalia os jogos World Circuit e IndyCar Racing

14- MAGIC CARPET
Voando num tapete mágico, enfrente feiticeiros e monstros, neste jogo no estilo de DOOM

18- INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
A estratégia completa desse adventure, no modo "Team"

22- STAR CRUSADER
Participe de sensacionais combates espaciais para ampliar os domínios do Império Gorene

24- CYCLEMANIA
Escolha a motocicleta certa e vença todas as corridas

26- CREATURE SHOCK
Em Saturno, lute com estranhas criaturas

27- CYBERIA
Torne-se um agente secreto do futuro e divirta-se com batalhas aéreas e terrestres

28- POLICE QUEST OPEN SEASON
No quarto jogo da série, desvende um duplo assassinato usando procedimentos reais da polícia

30- CRIME PATROL
Num game todo digitalizado, atire e acabe com os criminosos

32- MULTIMÍDIA
Conheça quatro lançamentos: Ayrton Senna- The Face of A Champion; Secrets of Stargate; Triple Play English; Daring to Fly- From Icarus to The Red Baron

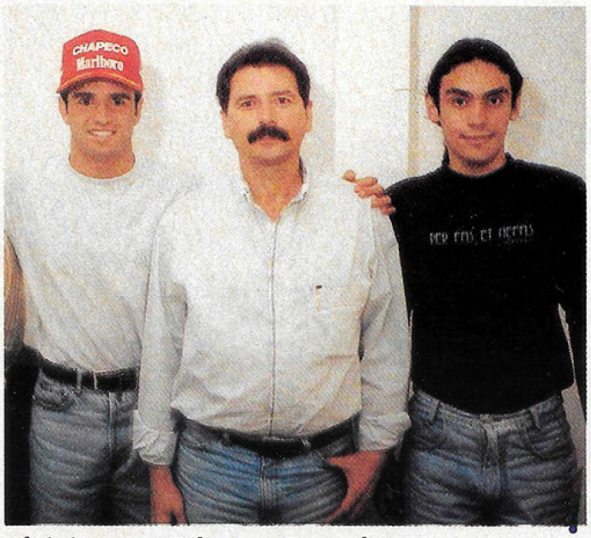
PC-INFO
34-PLACA DE SOM
Entenda como funciona e como instalar uma Placa de Som

36- CD-ROM
Um guia para resolver as principais dúvidas no uso de kits multimídia

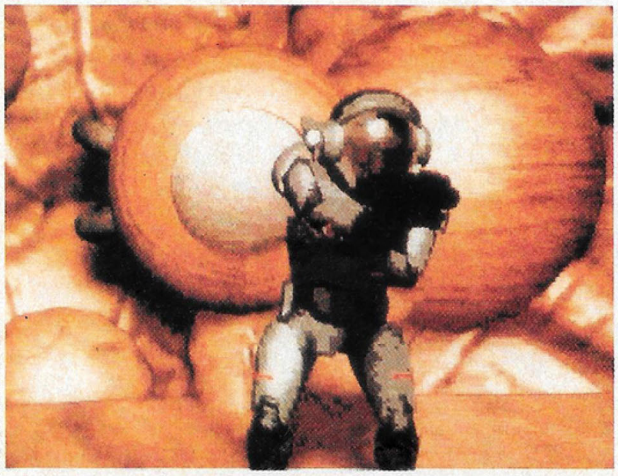
39- MEMÓRIA RAM
Um serviço para acertar o PC com 4 Mbytes de memória RAM para rodar melhor jogos e programas

44- BBS
Saiba como se inscrever para participar da Internet, a maior rede mundial de computadores

46- PREVIEW
O demo de Lost Eden, um adventure fantástico onde homens e dinossauros se unem para escapar do Tiranossauro Rex



Christian, com Roberto e Tony, da equipe de Computer Games


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Creature Shock

AO LEITOR

Entre os apreciadores de World Circuit e IndyCar Racing, os "pilotos de poltrona", sempre se comenta que estes jogos são muitos fiéis a parte técnica e ao que se sente em uma corrida de verdade. Computer Games *resolveu conferir: convidou Christian Fittipaldi para avaliar os dois jogos.*

Christian aceitou e - ao contrário de pilotos assumidamente fãs em jogos de computador, como Rubinho Barrichello - o piloto confessou não ter muita prática em jogos, embora não se separe de seu Notebook, um PC portátil, que usa para textos, planilhas e agenda.

Jogou para Computer Games *durante uma hora e meia e só parou pressionado por uma agenda repleta. Mais uma vez ficou claro que os computadores, além de excelentes ferramentas de trabalho, propõem novos desafios até para pilotos famosos. Ainda mais se existir um kit multimídia, que amplia muito a sensação de "viver" os acontecimentos. E para quem tem, ou pretende ter, um multimídia,* Computer Games *preparou uma reportagem especial, com as dúvidas mais frequentes dos que estão aderindo a esta nova tecnologia (pág. 36).*

Além de mostrar todos os recursos em jogos como Magic Carpet (pág. 14); a estratégia completa de um Indiana Jones and the Fate of Atlantis; as aventuras espaciais em Star Cruzader (pág. 22), entre muitos outros, Computer Games *não se esqueceu dos que tem computadores com quatro Mbytes de memória RAM e, num serviço especial, mostra como acertar o PC para "rodar" o máximo de jogos possíveis.*

Se Christian gostou de World Circuit e IndyCar Racing? Achou igualzinho as corridas reais, e saiu dizendo que vai querer os dois jogos. Atenção "pilotos de poltrona", aproveitem para desafiar o Christian agora, antes que ele consiga ser rápido também nos simuladores de competições de automóveis.

Roberto Araújo

CAPA: Criação: Paulo Affonso Soares/ **Fotos:** Daumer De Giuli e Divulgação

MONITORES

Quero parabenizá-los pela ótima qualidade da revista e gostaria de complementar uma reportagem de ***Computer Games*** nº 9, sobre Monitores. Quem tem monitores com refresh rate baixo pode adquirir "telas" externas, que colocadas sobre a tela do monitor, ajudam a evitar problemas de visão. O preço varia entre R$ 10,00 e R$ 60,00, dependendo do modelo.

Saulo Assad Pereira
Rio de Janeiro, RJ

Agradecemos suas informações. Este tipo de "filtro" realmente previne alguns problemas de visão e pode ser utilizado em qualquer tipo de monitor.

INDYCAR E WORLD CIRCUIT

Quero saber por que em IndyCar Racing, ao fazer uma curva, mesmo com o freio automático, quase sempre o carro roda e no World Circuit isso não acontece. É por isso que o IndyCar Racing é considerado melhor que o World Circuit? O que posso fazer para não rodar na Fórmula Indy?

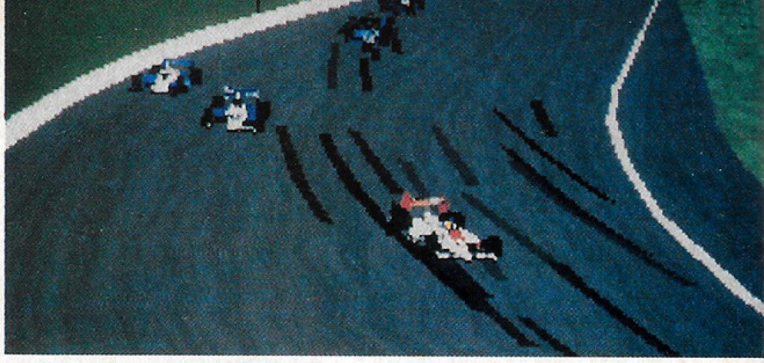
Everton L. W. Cuzziol
Monte Aprazível, SP

Indycar Racing é um game muito mais complexo de ser jogado que o World Circuit. As opiniões se dividem entre qual deles é o melhor. Para conseguir permanecer na pista em IndyCar, é preciso estar com uma boa regulagem e fazer a tomada de curva corretamente. Para começar, uma boa dica é optar por circuitos ovais. Uma pista legal para iniciantes é Michigan. Todas as dicas sobre pilotagem no Indycar Racing foram publicadas em reportagem completa em **Computer Games** *nº 10. Nesta edição, página 10, há uma avaliação dos dois jogos feitos pelo piloto Christian Fittipaldi.*

Na edição nº 7 de *Computer Games* gostei muito da reportagem sobre Indy Car Racing, mas fiquei em dúvida sobre a possibilidade de ligação entre dois jogadores, que seria feita através de cabo serial. Como deve ser feita esta ligação? E como se pode jogar via modem, interligando dois PCs por linha telefônica? Como saber que duas pessoas estão ligadas?

Agenor Carneiro
São Paulo, SP

Fique tranqüilo, o computador "sabe" quando duas pessoas estão interligadas, seja via modem, ou por cabo de link. Isso porque, ao escolher a opção 2-Player no menu, o programa perguntará que tipo de link (interligação) quer fazer: Direct (por cabo serial, ou seja um cabo usado para ligar dois PCs) ou Modem (por telefone). No caso do link por cabo, deve-se conectar um cabo serial na COMM 1 ou 2 das duas máquinas, e ter também o programa IndyCar Racing instalado nas duas. Lembre-se que, para permitir esta opção, deve-se ter a versão 1.05 do game. Caso não tenha, basta instalar um dos pacotes de expansão (Tracks ou Indianapolis) para obter a atualização. Estes pacotes podem ser encontrados em BBSs e lojas de informática. No caso de interligação por modem, a velocidade mínima deve ser de 9600 bps.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

IndyCar Racing: como jogar com dois PCs interligados

GRÁFICOS

Tenho um 486 DX2 66, com 8 MB de RAM, Sound Blaster 16 e HD de 540 Mb. Queria saber como configurar o Word Circuit e o Doom 2, pois os gráficos desses jogos ficam muito ruins na minha máquina.

Fábio B. Parra
São Paulo, SP

Com todos os recursos de sua máquina, os jogos deveriam ficar com bons gráficos. Possivelmente é preciso liberar mais memória convencional, o que pode ser um pouco complicado. Experimente digitar Memmaker no prompt do DOS e siga as instruções da tela. Se tiver dificuldades, peça ajuda a alguém mais experiente para configurar seu micro e liberar mais memória convencional ou entre em contato com o departamento de Suporte da Brasoft, fone (011) 238-1444, empresa que distribui o World Circuit no Brasil. Quando ligar tenha o número de série do produto a mão.

Monkey 2: a lente está na biblioteca

SUGESTÃO

Gostaria que vocês publicassem dicas de Under a Killing Moon e os puzzles de "The 7th Guest".

Eduardo Lanaro
Tatuí, SP

Os puzzles de "The 7th Guest" foram publicado na edição nº6. Para adquirir edições atrasadas, ligue para o Disk Banca da Sisal Editora pelos fones (021) 577-2355 ou (021) 577-4225. Agradecemos e anotamos sua sugestão.

PLACA DE SOM

Tenho um PC 486 DX 33, com 8 Mb de RAM, CD de dupla velocidade e uma placa de som da Media Vision, a Pro Audio Spectrum 16, que está me dando muita dor de cabeça, pois não funciona muito bem com jogos. Para resolver, já configurei-a como uma Sound Blaster 8, mas queria configurá-la como uma Sound Blaster 16. Há alguma solução? Tenho dúvidas também em Monkey Island 2 : seguindo as instruções de ***Computer Games*** nº 9, tento entregar as quatro partes do mapa ao cartógrafo, na ilha de Scabb, mas ele diz que precisa do monóculo que eu dei para o Capitão Dread. O que posso fazer? Queria também pedir dicas sobre Under a Killing Moon e Kyrandia 2.

João Paulo Bicalho Dias
Brasília, DF

Atualmente, a maioria dos jogos já tem configurações específicas para a Pro Audio Spectrum. Caso o software que

você está tentando rodar não tenha esta opção, a solução é configurá-la com Sound Blater 8 mesmo. Quanto as sua dúvidas no Monkey 2, para conseguir o monóculo, deve retornar a biblioteca e encontrar a maquete de um farol. Abra a maquete e pegue a lente que servirá como monóculo. Agradecemos e anotamos suas sugestões.

EDITORES PARA DOOM

Gostaria de saber onde encontrar os editores DMAUD v1.1 e DOOMCAD v.4.0, para o jogo Doom e também se há editores para o Doom 2.

Rodrigo Batista
S. Bernardo do Campo, SP

Para conseguir este tipo de programa, consulte um BBS (consulte, por exemplo, a Mandic, (011)-816-3911, via modem, ou voz no (011) 816-3245; ou Persocom, (011) 829-4711, modem e voz (011) 829-4711. Para isso é preciso ter um modem e ser cadastrado no BBS. Caso você não tenha um modem, o mais recomendado é pedir para algum amigo retirar os editores para você num BBS.

DAUMER DE GIULI

Editores para Doom e Doom II: disponíveis em BBS

UPGRADE

Quero transformar meu PC 386 SX 40, com 2Mb de RAM e HD de 120, em um 486 DX2 66, com 8 MB de RAM e HD de 570 e acrescentar um kit multimídia. Devo fazer um upgrade ou trocar de PC? No caso de upgrade, como garantir a compatibilidade?

André Luís S. Rosa
São Paulo, SP

Este tipo de upgrade (atualização de produto ou software) não é tão simples e deve ser feito por quem tenha experiência ou por técnicos especializados. Quando ao kit multimídia, este pode ser instalado por qualquer pessoa com alguma experiência, apenas retirando a tampa do seu computador e seguindo corretamente as instruções do manual do kit. Na edição nº 6 de **Computer Games** *foi publicada reportagem com com informações sobre upgrade e instruções para instalação de um kit multimídia.*

NOTA DA REDAÇÃO

Para participar da seção de cartas, basta escrever para SISAL Editora Ltda. - Revista COMPUTER GAMES, Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04120 - 030. Por motivos de espaço, as cartas poderão ser publicadas resumidamente.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA A DOMICÍLIO

INFORMÁTICA AST

FINANCIAMENTO 4X OU LEASING

OFERTA 1
MULTIMÍDIA 486, DX2 66 MHZ, 4 MB, CACHE 128KB, HD 270 MB DRIVE 1.44, MONITOR 14" .28, CDROM DOUBLE SPEED, PLACA 16 BITS
R$ 2.120,00

MULTIMÍDIA

GABRIEL KNIGHT - CD	79,00
DESERT STRIKE - CD	59,00
STAR CRUSADER - CD	59,00
ACES OVER EUROPE - CD	79,00
REBEL ASSAULT - CD	79,00
TIE FIGHTER	69,00
SIM CITY 2000	59,00
DARK FORCES - CD	69,00
DIC DICIONÁRIO ELETRÔNICO	87,50

OFERTA 2
IMPRESSORA HP DESKJET 500C
R$ 599,00

OFERTA 3
AT 286 640 KB, DRIVE 1.2/1.44, HD 40 MB, MONITOR CGA
R$ 550,00
OU 2 VEZES
R$ 225,00

CONSULTE LINHA COMPAQ!!

TEL.: (011) 581-9810 - FAX (011) 579-8611 - JABAQUARA
LOJA TEL./FAX: (011) 822-5495 - R. TABAPUA, 698 - ITAIM BIBI

PREÇOS A VISTA ATÉ TÉRMINO DO ESTOQUE

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Caixas de som ficam embutidas no monitor

Monitor Multimídia

O monitor ViewSonic 15 GSA Perfec Sound Multimedia já vem com as caixas de som embutidas. Com resolução de 1280X1024 e dot pitch de 0,27 mm, o monitor tem controles de imagem, de cor e de som. Além de todas estas vantagens, ele ainda conta com um microfone interno e a possibilidade de conectar um fone de ouvido e um microfone externo. Outra vantagem é a função on-screen, ou seja, instruções na tela que indicam funções de ajustes, como o usuário aumentando o som, por exemplo. O problema é o preço: este modelo está sendo vendido por cerca de US$ 1.400,00 e pode se encontrado na Brasil Com Z Trading, fone (011) 816-6816.

CD-ROMs de 5 gigabytes

Muitas empresas trabalham no desenvolvimento de novos CD-ROMs, com mais capacidade de armazenamento de dados do que os atuais, que vão até 840 megabytes. Esse tipo de mídia só pode ser concretizada com os CDs de dupla face, que chegam a até 5 gigabytes (cinco mil megabytes) de dados em um simples CD. A leitura de CDs de dupla face também será possível graças aos novos feixes de laser, usados para gravar e retirar informações da superfície do disquinho. Serão usados os lasers azuis e os raios ultra-violeta, compostos por feixes menores de luz, que ao contrário dos tradicionais lasers vermelhos (com feixes de luz muito grandes), permitem que seja guardados mais dados no mesmo espaço. O tamanho dos "furos" feitos no CD de dupla face, para representar os bits, pode ser espremido, conseqüentemente gerando mais espaço livre. A Sony, a Philips e a Toshiba estão se dedicando à fabricação deste novo padrão de mídia, que ainda não tem data de lançamento.

Displays de 17", com gabinete colorido por US$ 700,00 (nos EUA)

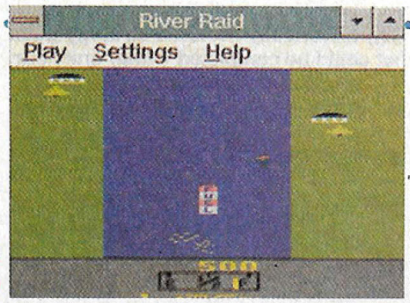
Doom para Windows

É verdade! A Id Software (que produziu Doom) está trabalhando em uma versão do Doom 1 para ambiente Windows. A nova tecnologia chamada Win-G permite que programas gráficos "pesados", como jogos, rodem tranqüilamente sob o ambiente Windows. Os drivers do Win-G ajudam a melhorar a performance da placa de vídeo e do processador principal, às vezes deixando o jogo no ambiente gráfico mais rápido do que no DOS. A boa notícia é que o Windows 95, com lançamento previsto para agosto deste ano, será totalmente capaz de rodar games e aplicativos multimídia sem dar vexame, graças à tecnologia Win-G.

Monitores coloridos mesmo

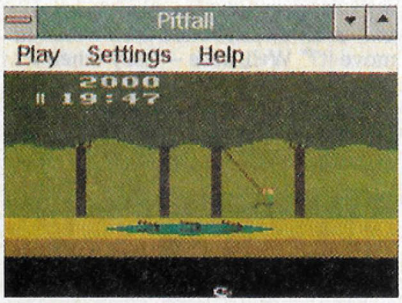
A empresa japonesa Nokia, fabricante de acessórios para PC, está lançando uma linha de monitores com gabinete colorido. Há modelos em cinza, vermelho, preto, verde e azul, todos 17", com preço aproximado de US$ 700,00, nos Estados Unidos. O dot pitch (o espaçamento dos pixels na tela) nos modelos 447L é de 0,28 mm e a resolução máxima chega a1024x768 pixels em 75 Hz. Quem quiser radicalizar, pode entrar em contato com o telefone 1-800-296-6542 nos EUA, ou esperar a novidade chegar ao Brasil.

Pacote de jogos de "Atari" para PC



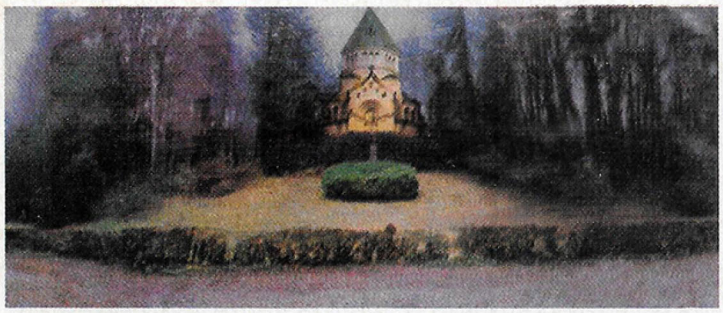
FOTOS: DIVULGAÇÃO

A produtora Activision, antiga fabricante de jogos para o Atari 2600, colocou no mercado americano um pacote de 15 jogos do videogame Atari agora transformados para PC. Quem não se lembra de clássicos da época, como River Raid, Pitfall e Grand Prix? Todos estão intactos, sem alterações nos gráficos e músicas. Tudo simples, mas divertido! Os joguinhos rodam no ambiente Windows e são acessados através de ícones, como um programa normal. A distribuição do produto é em CD-ROM e em disquetes de 3.5 HD. O preço nos EUA não passa de US$ 40,00.



Heretic II

Heretic mal chegou às lojas nos EUA e as empresas responsáveis pelo jogo (Raven Software e Id Software) acabam de anunciar que já estão produzindo Heretic II. A continuação terá várias personagens para o jogador escolher quem usar durante o game (magos e guerreiros, por exemplo) e também novos inimigos, para atazanar sua vida, em gráficos ainda mais caprichados. Heretic II suportará partidas em rede e por modem, como seu antecessor. E as novas armas estão ainda mais poderosas. O lançamento está previsto para julho, nos EUA.



Gabriel Knight 2: cenas na Alemanha

Em "Gabriel Knight 2 - A Beast Within", o escritor e aventureiro Gabriel estará as voltas com mistérios ocorridos na Alemanha. Os cenários do jogo serão fotografias lindíssimas do país, retocadas por computador. Nesta segunda versão do jogo, a interface de Knight passa a ser mais amigável, mas a dificuldade dos quebra-cabeças ainda é grande. A Sierra, produtora do jogo, prefere manter em segredo a data de lançamento.

DICAS

★**MEGARACE E RISE OF THE ROBOTS**, games em CD ROM, já estão disponíveis em português, distribuídos pela CI Compucenter Distribuição. Televendas CI (011) 257-0577. ★**A INFOKIDS** é uma escola especializada em informática e tem cursos específicos para crianças de 4 a 14 anos. Com softwares em inglês e português, o curso pretende que a criança se familiarize com o computador e desenvolva sua percepção. Fone (011) 581-5143. ★ **O CANAL THE SUPERSTATION,** da TVA, transmite seis programas semanais de Informática, produzidos nos EUA pela JCN (Jones Computer Network). Os temas vão desde dicas sobre os mais recentes lançamentos em hardware e software até noções de informática para crianças. ★ **O DIGITAL MULTIMÍDIA KIT FIVE STAR,** lançado simultaneamente no Brasil e nos EUA, tem CD ROM Chinon 545 de quádrupla velocidade (600 Kbs), placa de som Sound Blaster 16, microfone, caixas acústicas e opções com até 30 CDs. Com preço a partir de R$ 600,00, o kit pode ser encontrado na Five Star, fone (011) 258-6211.★**KEY HOME GARDENER, KEY HOME GOURMET, KEY ACTION TRAVELER E KEY TIME SHEETS** são programas para planejar um novo jardim, o cardápio do jantar, a viagem de férias e até organizar melhor o seu tempo. Voltados para uso doméstico, esses softwares são distribuídos pela Brasoft, (011) 238-1414, com preço de R$49,00 cada. ★**A FENASOFT** tem novidades para 95. Desta vez, o evento estará aberto ao público durante cinco dias, de 17 a 21 de julho, e com mais tempo para visitação, das 10 às 22 horas. ★ **REALMAGIC,** a placa de vídeo no padrão MPEG, que permite ver, no PC, vídeos de jogos e outros programas em tela cheia e velocidade real, como um televisor, está sendo distribuída no Brasil pela OffShore. O kit é formado pela placa, discos e cabos de instalação, guia do usuário, três CD ROMs no formato MPEG e um CD "demo" de outros títulos disponíveis nesse formato. O preço sugerido é de R$ 1.278,00, nas revendas OffShore, fone (011) 820-6441.★ **O INSTITUTO CULTURAL ITAÚ** tem um Banco de Dados, com informações sobre Pintura Brasileira, Fotografia e Literatura Brasileira. Biografias, textos críticos, referências bibliográficas e fotos podem ser consultadas gratuitamente e até impressas. Fone (011) 257-8031. ★**A DIGIREDE,** fabricante de produtos para Informática, está oferecendo assistência técnica para PCs de todas as marcas. O objetivo é atender usuários domésticos e empresas. Atendimento fone (011) 521-3099.

Civilization "on-line"

O clássico Civilization ganhou uma versão mais atual, cheia de novidades: o "CivNet". O objetivo do jogo não mudou, mas foram incluídas opções para conexão com até sete jogadores, em uma rede "caseira" (com PCs interligados por cabos), ou pela Internet, ou ainda somente com um amigo, via modem. Pode-se jogar em parceria ou contra várias pessoas ao mesmo tempo, o que torna o jogo mais competitivo. Dá para ajudar alguém a construir uma civilização e depois traí-lo, arrumando guerras e conflitos. O game custa em torno de R$ 50,00 nos EUA, e em breve deve estar nas importadoras e lojas no Brasil.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Civilization pode agora ser jogado em rede

FOTOS: DAUMER DE GIULI

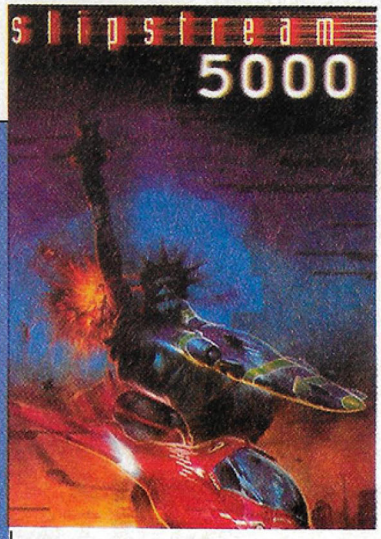
O computador "passa" sua agenda, por código de barras, para um relógio de pulso

Timex Data Link

Números de telefones importantes, compromissos, endereços, enfim uma agenda completa pode ser programada e consultada através do relógio de pulso Timex Data Link. O programa, com estrutura semelhante a de uma agenda, é instalado no computador e passa informações para o relógio. Para isso, basta apertar 5 vezes o botão vermelho do relógio e, com o mostrador virado para o monitor, clicar na opção "Send to watch" no programa. O programa no PC mostra na tela uma série de códigos de barras que são lidos por um sensor no relógio. Depois, todos os seus compromissos aparecem no mostrador. O Timex Data Link pode ser encontrado em importadoras por cerca de R$ 220,00.

Corrida futurista

Slipstream 5000, da produtora inglesa Gremlin (a mesma de Litil Divil) é um jogo de muita ação e gráficos lindos. O game lembra Rebel Assault, mas é mais "interativo": numa corrida futurista, sua nave voa entre cenários cheios de formas e texturas coloridas. A nave deve ser manobrada com cuidado, pois atinge altas velocidades e o objetivo é explodir seus oponentes. O jogo deve ser lançado brevemente e é diversão garantida.



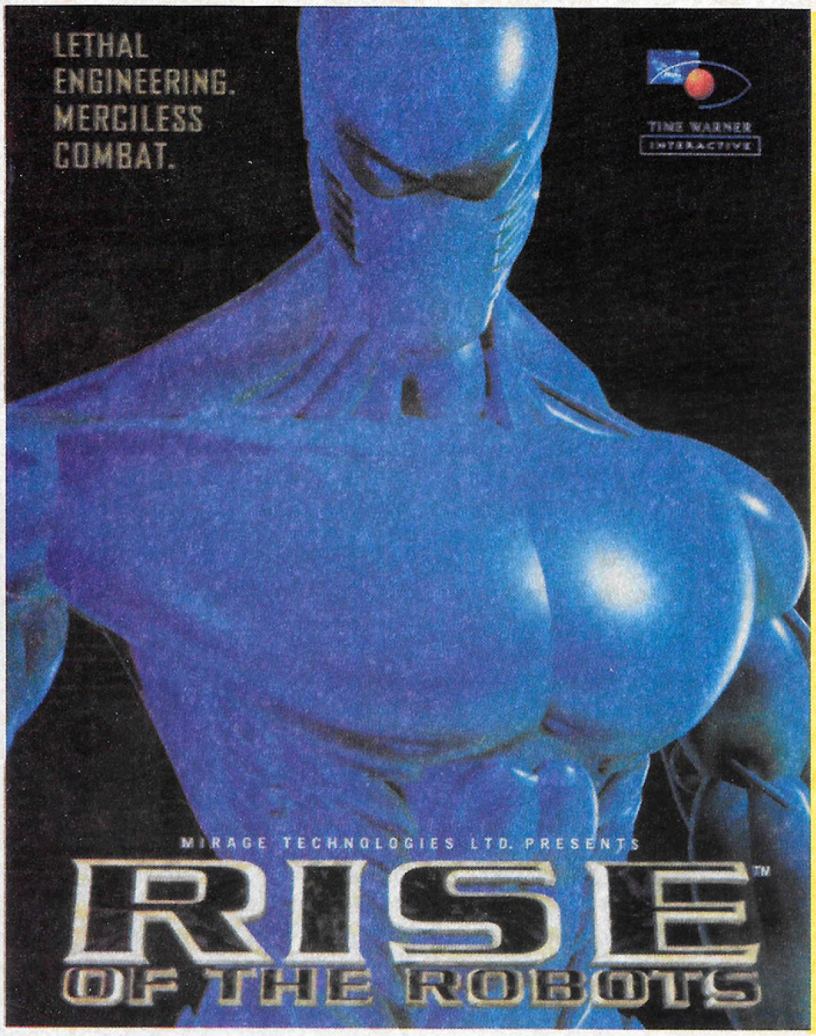
Em Slipstream 5000 usa-se naves para explodir os concorrentes

AGENDA

★ *A Intersoft III Feira Internacional de Softwares e Serviços de Informática, se realizará de 26 a 30 de setembro, no Minascentro, em Belo Horizonte, Minas Gerais. A grande novidade é que os consumidores e empresários poderão obter informações antecipadas sobre os expositores e produtos do evento através de BBS. Informações : fone: (031) 281-4500/fax: (031) 281-5575.*

★ *De 06 a 11 de novembro, em Goiânia (GO), realiza-se a XV Feira Internacional de Informática e Telecomunicações e o XVIII Congresso Nacional de Informática e Telecomunicações - Sucesu' 95. O evento deve reunir mais de 200 empresas do setor, de todo o país. Para obter informações sobre inscrições para o Congresso, entre em contato com o Instituto de Des. de Eventos em Tecnologia de Informação, tel/ fax (011) 829-1894.*

★ *A versão brasileira da COMNET FENASOFT BRAZIL'95, vai exibir os lançamentos e últimas versões dos equipamentos de telecomunicações e redes, desenvolvidos por empresas brasileiras e estrangeiras, no Anhembi, em São Paulo, de 26 a 29 de setembro. Para participar, entre em contato com a Fenasoft, em Florianópolis, Av. Pref. Osmar Cunha, 251, CEP 88015 - 100, Florianópolis, SC.*



MCD MULTIMÍDIA

TITULO
RISE OF THE ROBOTS / MAGIC CARPET
REBEL ASSAULT
DOOM II
X-WING / NOVA STORM
DARK FORCES
CREATURE SHOCK
NAVY FIGHTER / CYBERIA
WING COMMANDER III
PRIVATEER
THE 7 GUEST
LITIL DIVIL

PREÇOS IMBATÍVEIS

" MAIS 200 TÍTULOS PARA VENDA "

(011) 581-9968 ou 581 4616

IBM Aptiva "O Computador Multimídia da IBM"

FINANCIAMOS EM ATÉ 4 x

ALPHATEC 486 DX2-66Mhz

Vesa Local Bus 8 Mb Ram, 2 drives, gabinete mini-torre, placa SVGA 1024K VLB, Hard disk 420 Mb, Monitor SVGA 28 Sansung, Mouse, Kit Discovery CD 16 New Edition.

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

Kit Multimídia Discovery CD 16 R$ 410,00*
Kit Multimídia School House CD 16 R$ 400,00*
Kit Multimídia Edutainment EZ 16 (Externo) R$ 620,00*
Impressora Epson Stylus Color 720 DPI R$ 885,00*
Centenas de Títulos em CD e Disquetes
Toda Linha de Joystick e Mouse

TODA LINHA IBM APTIVA

Entrega e instalação gratuita na capital.
Despachamos para todo Brasil.
Impostos inclusos.

Visite nosso Show Room

* Ofertas válidas enquanto durarem os estoques ou até 30.06.95.

unity

HARD COMPANY®
Av. Azevedo, 490.
Tatuapé - SP
Estacionamento Próprio
Tel: (011) 942-9223 Fax: (011) 942-9047

DAUMER DE GIULI

Riding with Chri

Christian Fittipaldi avaliou World Circuit e IndyCar Racing. Pilote com ele e saiba as diferenças entre acelerar de verdade e nos jogos

O piloto Christian Fittipaldi voltou à Fórmula 1. Acertou o carro, disputou freadas e chegou até a rodar na pista. Tudo isso sem sequer colocar o capacete. E mais, andou em Mônaco (sua pista favorita), Hockenheim, Silverstone, sem nem mesmo sair da mesa de seu escritório.

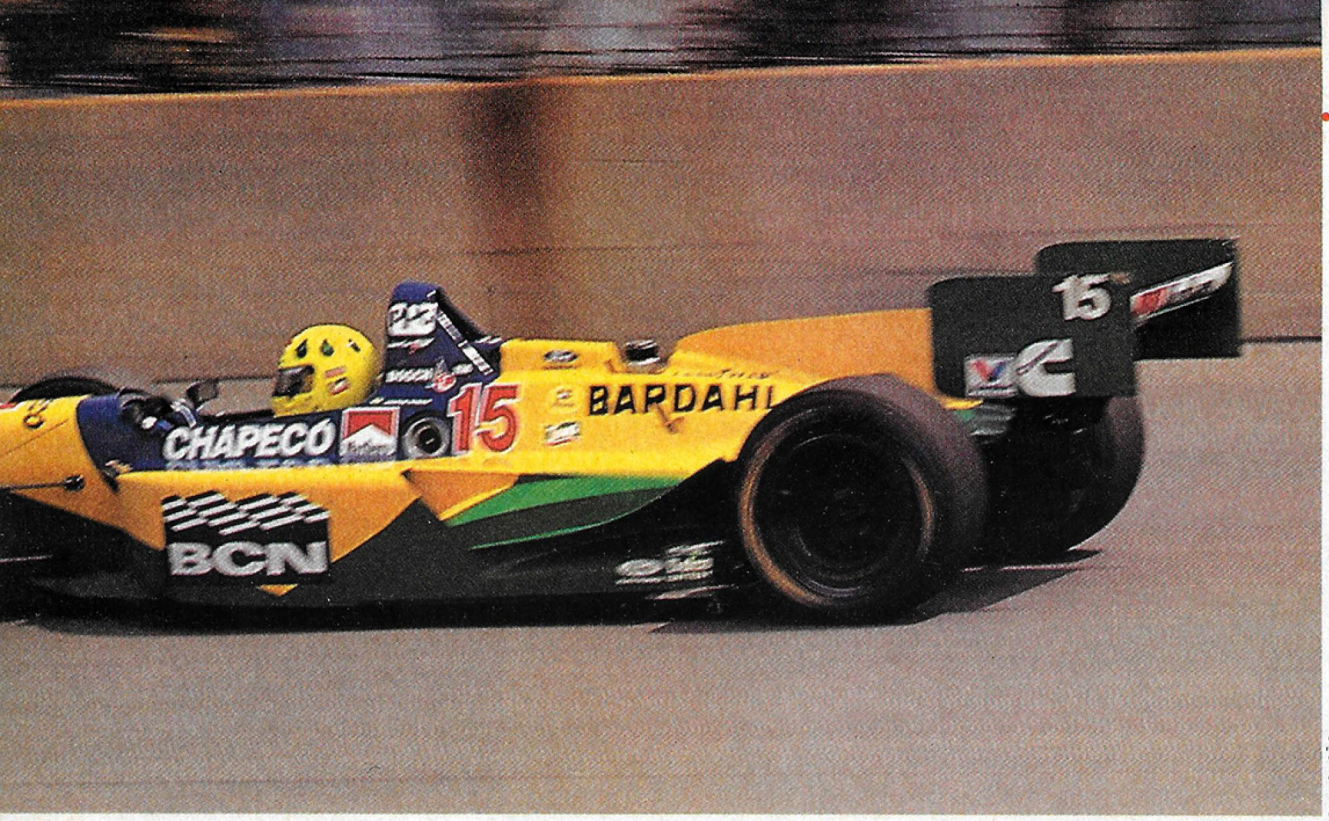
Christian, hoje correndo na Fórmula Indy, experimentou, a pedido de ***Computer Games,*** o jogo World Circuit, um simulador de corridas de Fórmula 1 para PC. Mas não resistiu a tentação e se arriscou também na Fórmula Indy, sua nova paixão, e logo acelerava também no jogo IndyCar Racing, correndo pelas pistas americanas de Michigan, Nazareth... No final, confessou: "Meu negócio é mesmo na pista. Não sou tão bom no computador."

Em termos de velocidade final, isso é verdade. No jogo World Circuit, pista de Hockenheim (a mais rápida da Fórmula 1), Christian atingiu 329,8 km/h (205 milhas). Já acelerando seu carro na Fórmula Indy de verdade, atingiu 380 km/h, a maior velocidade a que chegou em toda sua vida.

"Foi na pista de Michigan", ele relembrou. "Tudo é rápido. No começo, quando você entra na pista, ainda como um ser humano normal, dá muito medo. O muro, no final da reta, parece sempre muito próximo. Mas, umas dez voltas depois, a velocidade fica amortizada e, ao entrar no box, já não há mais noção de velocidade. Aí, a tendência é acelerar demais."

Christian, sempre simpático, vai jogando e contando casos. Fica surpreso ao saber que no World Circuit há uma opção (na tecla F5) que coloc o traçado ideal na pista. "Ah, legal isso aqui... Estava outro dia jogando World Circuit com o Rubinho (Rubens Barrichello, piloto de Fórmula 1) e ele não me contou esse detalhe. Me sacaneou. Ele é o maior viciado, ganha todas as provas no computador".

Compara então o traçado sugerido pelo computador com o da realidade. Discorda de alguns detalhes, mas afirma que o traçado sugerido é o usado por 90% dos pilotos. Experimenta uma volta com o freio automático ligado no World Circuit (nessa modalidade basta acelerar que, nas curvas, a frenagem é feita automati-



DIVULGAÇÃO

Na Fórmula Indy, Christian já chegou a 380 km/h (ao lado) e garantiu que nos simuladores "a sensação do asfalto passando sob o carro é perfeita, igual na pista"

stian Fittipaldi

camente). Mas não gosta: "Pô, ele freia muito antes". Abandona a volta no meio, vai para o box (tecla "Q") e se prepara para uma nova volta, colocando freio manual (habilitado ou desabilitado na tecla F1) e passa a freiar na tecla "Z". "Assim está melhor".

A sua próxima surpresa é com a fidelidade do jogo nas subidas e descidas - "a sensação é igual a de estar na pista de verdade". Na próxima volta, Christian resolve complicar um pouco e seleciona a opção WET (chuva), indo para Quick Race e depois Game Options. Uma verdadeira tempestade toma conta da pista. O piloto reclama: "ficou tudo branco, não dá para ver nada..." e pergunta dos pneus, tranquilizando-se ao saber que o pneu "biscoito", próprio para pista molhada, é colocado automaticamente. Depois observa um defeito no jogo, rodado num multimídia equipado com placa de som: "Cantando pneu na chuva? Nunca ouvi isso na realidade. Ih, já bateu... Nossa, acho que tem uns 20 carros embolados".

FOTOS: DAUMER DE GIULI

World Circuit: "fidelidade em subidas e descidas"

IndyCar Racing: "painel igual ao de verdade"

NOS OVAIS DA FÓRMULA INDY

Enquanto a equipe de *Computer Games* prepara o PC com o jogo IndyCar Racing, Christian conta que uma das diferenças entre a Fórmula 1 e a Fórmula Indy pode ser sentida "no pescoço". "Nas curvas, o ➤

FOTOS: DAUMER DE GIULI

pescoço da gente sempre sofre. Na Fórmula 1 vários pilotos prendem o capacete na carenagem do carro, para aliviar a pressão. Eu sempre tive pescoço grosso e nunca precisei de apoio. Quando cheguei na Indy, achei que ia 'tirar de letra'. Entrei na pista, mas resisti poucas voltas. Na F1 a pressão numa curva dura dois segundos. Na Indy, nos ovais curtos, uma volta dura 20 segundos e por 10 deles estamos em curva. Não há quem resista, tive de prender o capacete no carro."

Com o IndyCar rodando, Christian assume "a direção": o teclado do computador. Sua primeira boa impressão é com o painel, " é muito parecido com o do carro de verdade". Ele joga e continua falando. Diz que na Indy de verdade, além da comunicação por rádio, o box agora envia mensagens escritas, que ele recebe diretamente no painel do carro.

Concentrado, Christian acelera na pista oval de Michigan. Um susto quando o carro encosta no muro de concreto: das caixas de som sai um ruído de metal raspando no cimento. "Se fosse de verdade, eu estaria frito". O pneu só não explodiu porque ele estava jogando com o carro indestrutível ("undestructable" colocado também na tela de opções). Aliás, a princípio ele não quis os freios automáticos: "quero jogar com o carro destrutível". Depois de poucas voltas e alguns carros destruídos, Christian voltou atrás: "vou usar o indestrutível, para pegar um pouco de prática".

O piloto se distrai e uma porrada acontece. Voltando ao menu principal, ele assiste o replay. "É profissional esse negócio. Dá para ver a reprise de vários ângulos". Disposto a vencer o desafio, Christian quer ir à tela de acertos do carro (opção GARAGE no menu principal), mas seu assessor, Fernando Paiva, avisa que o piloto tem outro compromisso. O presidente de uma multinacional já chegou. "Pô, Fernando", reclama Christian, " agora que estava ficando legal...".

Antes de sair, compara os dois games: "Pela minha experiência, achei os dois jogos bem legais. Não sei dizer de qual gosto mais. Os dois passam bem a sensação de velocidade no asfalto e quase dá para sentir, no computador, as subidas e descidas nas pistas no World Circuit e a pista inclinada na Indy. É demais." ◆

Roberto Araújo

Os títulos do campeão

Christian Fittipaldi tem 24 anos (nasceu no dia 18 de janeiro de 1971). É filho do também piloto Wilsinho Fittipaldi e sobrinho de Emerson Fittipaldi. Tem 1.80 m e pesa 71 kg. Atualmente vive nos EUA correndo na Fórmula Indy, pela equipe Derrick Walker Racing, fazendo parte do Marlboro Brazilian Team. Seus patrocinadores: Marlboro/Bardahl/Chapecó/Antenas Santa Rita. Confira sua carreira, até o momento:

1982- Campeão Paulista de Kart

1984- Campeão Paulista de Kart

1988- Vice-Campeão de Fórmula Ford

1989- Campeão Brasileiro de Fórmula 3; 3º colocado no Campeonato Sul-americano de Fórmula 3

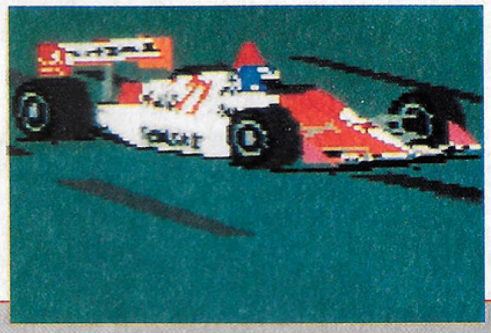
1990- Campeão Sul-americano de Fórmula 3; 4º colocado no Campeonato Inglês de Fórmula 3

1991- Campeão da Fórmula 3000 Intercontinental

1992- 16º colocado no Campeonato Mundial de Fórmula 1, equipe Minardi

1993- 12º colocado no Campeonato Mundial de Fórmula 1, equipe Minardi

1994- 14º colocado no Campeonato Mundial de Fórmula 1, equipe Arrows



INDYCAR RACING

COMANDOS DO COCKPIT

(seta para esquerda) e (seta para direita) - *direção*
(seta para cima) - *acelerador*
(seta para baixo) - *freio*
1 até 9 - *regula a intensidade do turbo*
ESC - *volta para o menu principal*
P - *pausa e continua o jogo*
Shift + R - *reinicia a qualificação ou prova*
B - *ativa e desativa o freio automático*
N - *ativa e desativa a transmissão automática*

COMANDOS DO REPLAY

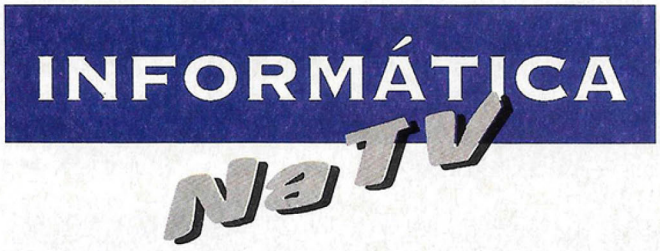
Barra de espaço - *PLAY / PAUSE*
(>) - *avança quadro a quadro quando pausado*
(<) - *retrocesso quadro a quadro quando pausado*
C - *muda para a próxima câmera*
Shift + C - *muda para a câmera anterior*
V - *acompanha a corrida do próximo carro*
Shift + V - *acompanha a corrida do carro anterior*

WORLD CIRCUIT

PRINCIPAIS COMANDOS

(<) e (>) - *direção*
A - *aceleredor (quando parado no Box acelera o tempo)*
Z - *freio (quando parado no Box entre na tela de acerto do carro)*
Barra de Espaço - *mudança de marchas (para reduzir use ALT + Barra de Espaço)*
T - *liga e desliga a textura da pista*
D - *muda o nível de detalhes (use detalhes baixos em PCs 386)*
P - *pausa o jogo*
R - *quando o jogo está pausado entra no Replay dos últimos 20 segundos*
Enter - *liga e desliga o rádio (use para entrar no box)*
Q - *volta automaticamente para o box*
Esc - *volta para o menu principal, onde o jogo pode ser salvo*
N - *mostra o nome do piloto que se está acompanhando*
(+) e (-) - *liga e desliga os dois níveis de som*
F1 - *liga e desliga o freio automático*
F2 - *liga e desliga a transmissão automática*
F3 - *liga e desliga a indestrutibilidade do carro*
F4 - *liga e desliga o melhor traçado na pista*
F5 - *liga e desliga a sugestão de marcha*

TODOS OS SÁBADOS OS COMPUTADORES PARAM PARA ASSISTIR TELEVISÃO



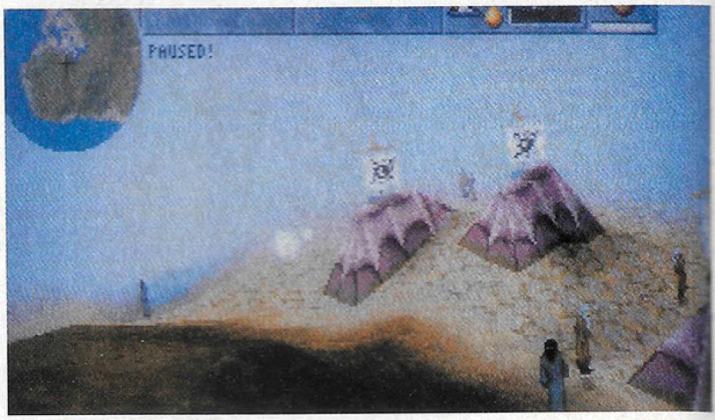
SÁBADOS ÀS 15:00h - TV GAZETA Canal 11

Confira as últimas novidades, lançamentos, tendências de mercado, serviços e inovações em informática. Um espaço para todos os envolvidos com tecnologia, com a apresentação de Tânia Rodrigues.

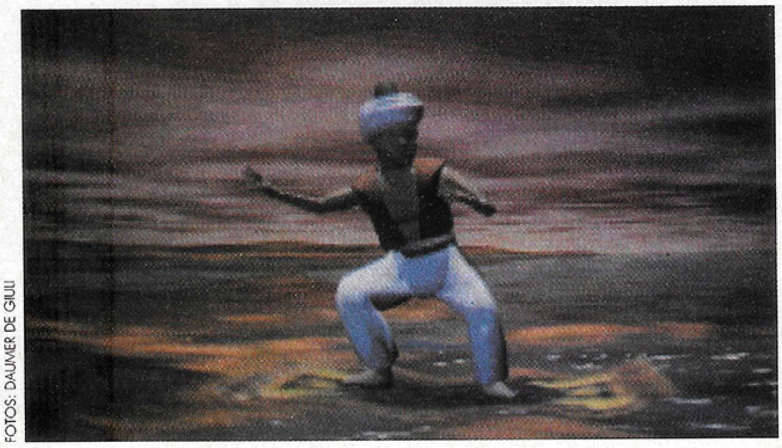
DIANA
CINEMATOGRÁFICA LTDA

MAGIC CARPET

Não ande, vôe num tapete mágico e lute no estilo de DOOM



O objetivo: conquistar povoados



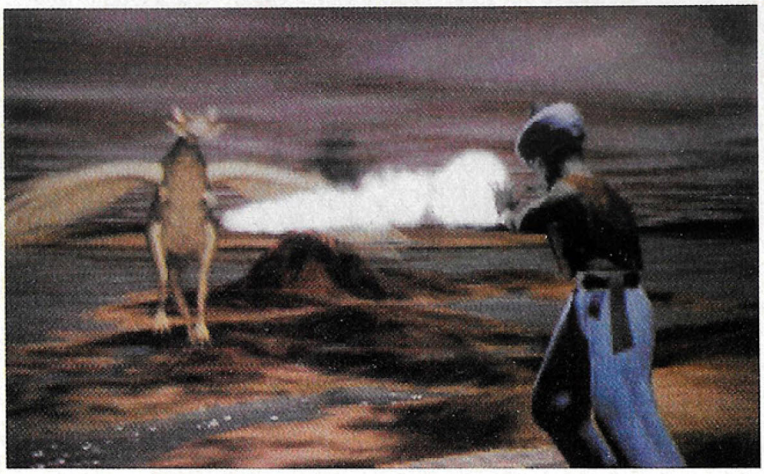
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Voando pelo Oriente (acima), você enfrenta magos e dragões (abaixo), usando o "mana"

Os jogos de ação no estilo DOOM continuam fazendo sucesso. Um dos melhores da nova "safra" é o CD-ROM Magic Carpet, da produtora americana Bullfrog. E desta vez não há labirintos escuros ou naves espaciais. A aventura acontece a bordo de um tapete mágico, voando sobre as misteriosas terras do Oriente. O jogador é um feiticeiro que enfrenta perigosos monstros e muitos bruxos para salvar várias cidades, em diferentes mundos.

A história é baseada nos sonhos infantis de Peter Molyneux, designer da produtora Bullfrog. Quando garoto, Peter sonhava ser um feiticeiro poderoso, que vivia na Arábia e utilizava magia branca como fonte de poder ("mana"). Em Magic Carpet, o jogador participa desse sonho e pode voar em seu tapete mágico, destruir monstros e atacar dragões e outros maus feiticeiros, para libertar seu povo da dominação inimiga, aumentando seu "mana" (poder) e tornando-se ainda mais forte.

Nesta viagem há 50 "mundos" diferentes e, de seu tapete mágico, o feiticeiro briga e pode ver e controlar qualquer cidade, utilizando os diferentes tipos de "mana" que estão no seu arsenal. Cada "mana" tem características específicas, às vezes tão destruidoras que provocam terremotos e fazem crescer vulcões e rachaduras no chão.



MISSÕES

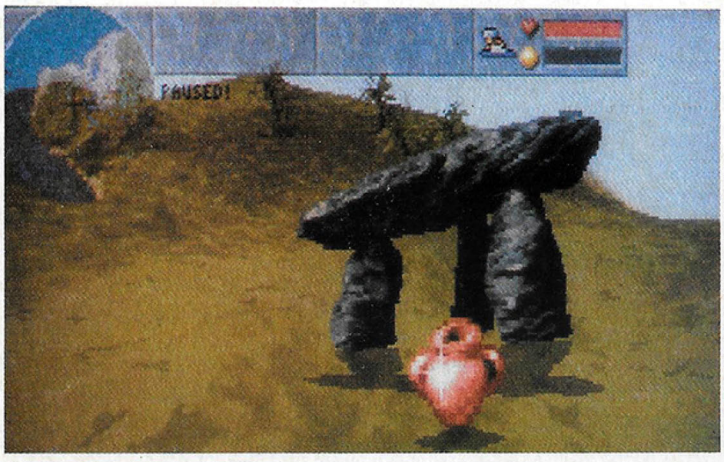
As missões variam em cada fase e o nível de dificuldade é progressivo, tornando o jogo bem complexo. Em cada nova missão os monstros tornam-se mais ferozes e maiores, com magias mais perigosas.

O tipo de ação em Magic Carpet pode ser comparada com Doom, mas

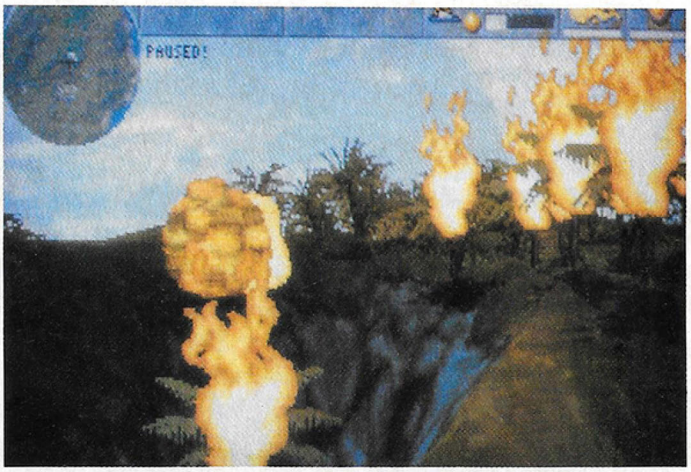
FILE MANAGER

Fabricante: Bullfrog/ Electronic Arts
Distribuidor no Brasil: importadoras
Configuração mínima: 486 SX, 8 megabytes de RAM, placa de vídeo aceleradora (local bus) e kit multimídia MPC1 (MPC2 recomendado)
Controles: mouse, teclado e joystick
Apresentação: um CD-ROM
Utiliza: 2 megabytes de HD (winchester)
Apresentação: um CD-ROM
Preço médio: R$ 70,00

JOGO CEDIDO PELA MCD MULTIMÍDIA (011-581-9968)



FOTOS: DAUMER DE GIULI



os movimentos que o feiticeiro pode fazer no tapete são muito mais sofisticados, principalmente porque a idéia é "voar" pela fase e não andar. É possível aproximar-se das cidades, das montanhas, do mar e o efeito de vôo é tão elaborado que parece real. É como se não houvesse limites para explorar os cenários, pois pode-se chegar perto de tudo e observar cada objeto de vários modos.

O objetivo principal é acabar com o máximo de inimigos e restaurar o equilíbrio do mundo, destruindo qualquer força que se oponha e recolhendo a "mana", fonte de poder liberada em "bolas" douradas, parecidas com pérolas. É a "mana" que determina o quanto do "mundo" já foi salvo. Nem sempre é preciso acabar com todos os dragões e feiticeiros de uma fase, já que basta recolher "mana" o suficiente para passar para outra missão. E, às vezes, pode-se conseguir "mana" que está flutuando sobre rochas, no mar e na cidade.

MAGIA

O processo para recolher "mana" exige uma magia especial, a Magia Branca, encontrada no pote de barro cor-de-rosa, logo no início da história. A Magia Branca permite jogar rajadas de energia sobre as pérolas douradas, transformando-as em sua "propriedade". Mesmo depois que a "mana" foi convertida para o jogador, adquirindo uma coloração branca, é importante tomar cuidado para não perdê-la: os outros feiticeiros também têm poderes. Se houver problemas, prepare sua vingança e roube também a "mana" deles...

Os balões coloridos transportam a "mana" para os castelos, locais seguros que devem ser contruídos pelo jogador usando uma magia especial, também encontrada em vasos cor-de-rosa. Quando se obtém essa magia, deve-se encontrar o lugar ideal para colocar o castelo, de preferência perto do mar, que é onde a "mana" fica mais concentrada. Cada rajada de magia em um pedaço de terra livre constrói uma parte do castelo, e várias rajadas em um só lugar criarão uma fortaleza gigante. Também é possível conquistar castelos inimigos, incluindo os soldados que, de quebra, irão trabalhar para você. Aliás, estes soldados são importantes, pois defenderão o castelo.

LUTA E ESTRATÉGIA

Lutar, em Magic Carpet, significa colocar a "mão-na-massa". A ação rola solta e quando um inimigo aparece e o jeito é enfrentá-lo. Na maioria dos casos, o melhor é utilizar mágica para acabar com os dragões e monstros, mas é preciso ter uma mira certeira. O que dificulta são os vários ângulos do jogo, que exigem atenção constante: os inimigos atacam por trás, pelos lados e até por cima. Mas a maioria das magias usadas para lutar -geralmente as de fogo- são semi-teleguiadas, senão seria impossível matar os gaviões que o atacam, por exemplo.

Muitas vezes uma batalha com um único inimigo pode durar vários minutos, pois há oponentes muito ➤

Os vasos cor-de-rosa (acima, à esq.) contêm magias especiais. Contra inimigos mais difíceis é preciso usar estratégias elaboradas, como o fogo para combater as abelhas (acima)

Dicas Mágicas

★ *Recolha todos os vasos cor-de-rosa que encontrar, pois só eles podem lhe dar mais magias.*

★ *Designe uma mágica (uma para ataque e outra para "mana") para cada botão do mouse ou do joystick, clicando com o botão desejado sobre cada mágica no inventário: isso agiliza o combate.*

★ *Há mais de 24 magias diferentes no jogo. É necessário conhecer e testar cada uma delas, para decidir qual a melhor em cada caso.*

★ *Quando achar que não vai dar conta de um monstro, desista e fuja. É melhor que morrer.*

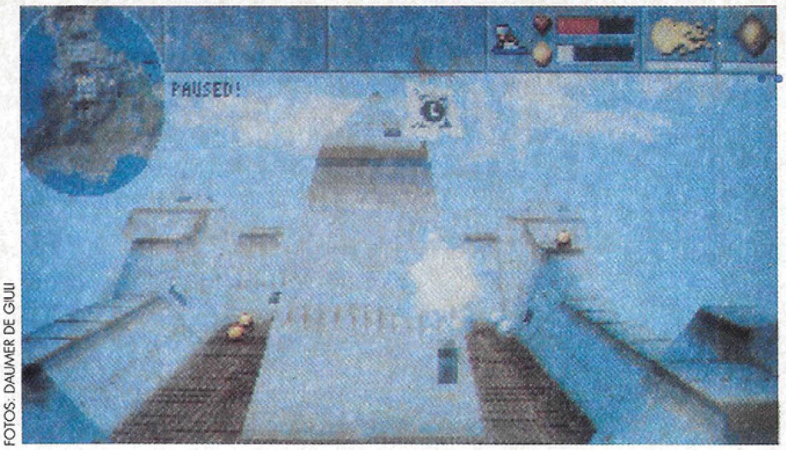
★ *Não tire o olho das barras de energia, para ver se precisa de mais magias.*

★ *As bolas de "mana" devem ser bem resguardadas de ataques, pois elas não podem se defender.*

★ *Não ataque seus amigos e sua cidade: eles ficam irritados e se voltam contra você.*

★ *Nas brigas com outros feiticeiros, seja mais esperto e lute longe de sua cidade para que ele não a ataque.*

★ *Aprenda a controlar o seu tapete com sabedoria. É preciso ter habilidade para se dar bem.*



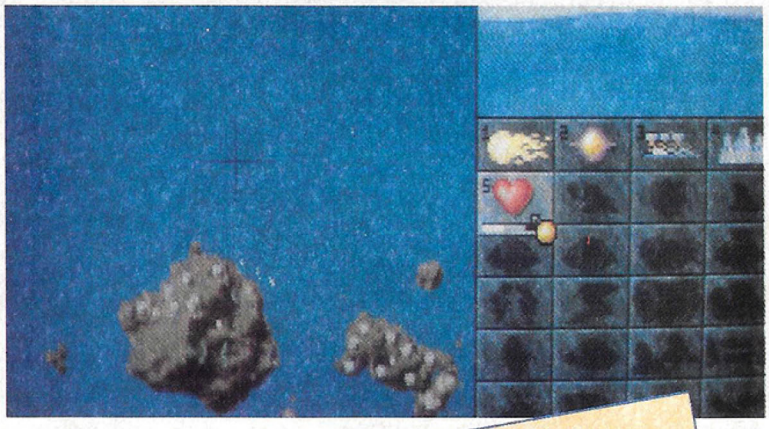
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Para construir ou preservar castelos e cidades (acima) é preciso partir para a briga, enfrentando outros feiticeiros poderosos (acima, à dir.). No mapa (abaixo) há indicações importantes

fortes e espertos. Além de usar magia, deve-se elaborar diferentes estratégias para matá-los. As abelhas assassinas, por exemplo, fazem um barulho horrível e são dificílimas de atingir. Para acabar com elas, chegue perto das árvores, voando de mansinho e ponha fogo nas plantas: as coitadinhas morrem queimadas!

O mapa pode ser encontrado no inventário, ao lado das magias ou, menos completo, dentro do campo de visão de jogo. É através do mapa que o jogador pode situar-se na fase e localizar a proximidade de inimigos e da "mana", tanto inimiga (de cores variadas) quanto as neutras (douradas) e as suas (brancas). Outras indicações também podem ser encontradas no mapa, como os vasos cor-de-rosa com as magias.

Sua energia e suas posses (como os castelos), são medidos através de barras no alto da tela, que mudam de cor em caso de perigo ou falta de "mana", ou mesmo se um castelo é atacado, por exemplo.



Códigos secretos

PARA AVANÇAR FASES, APERTE A TECLA I, ATÉ APARECER UM PROMPT (>?) EM QUALQUER HORA. DIGITE RATTY E TECLE ENTER EXECUTANDO AS SEGUINTES COMBINAÇÕES DE TECLAS :

ALT-F1 : Todas as magias
ALT-F2 : Restaura a "mana"
ALT-F3 : Mata os inimigos
ALT-F4 : Destrói os castelos dos inimigos
ALT-F5 : Esvazia os balões dos inimigos
ALT-F6 : Restaura sua energia
ALT-F7 : Mata todos os monstros
SHIFT-C : Passa para a fase seguinte

TERRA DE SONHOS

A maioria dos cenários são montanhas, pequenas ilhas no meio do mar. Nestas "montanhas" estão as cidades, que o jogador constrói ou preserva. Cada vôo sobre uma parte desconhecida do cenário impressiona pela beleza das texturas e formas que compõe a paisagem. Há muitos detalhes e, voando sobre o mar, é possível até ver o reflexo de seu tapete sobre a água, com as ondas distorcendo levemente as imagens. O céu também parece de verdade e muda em cada fase.

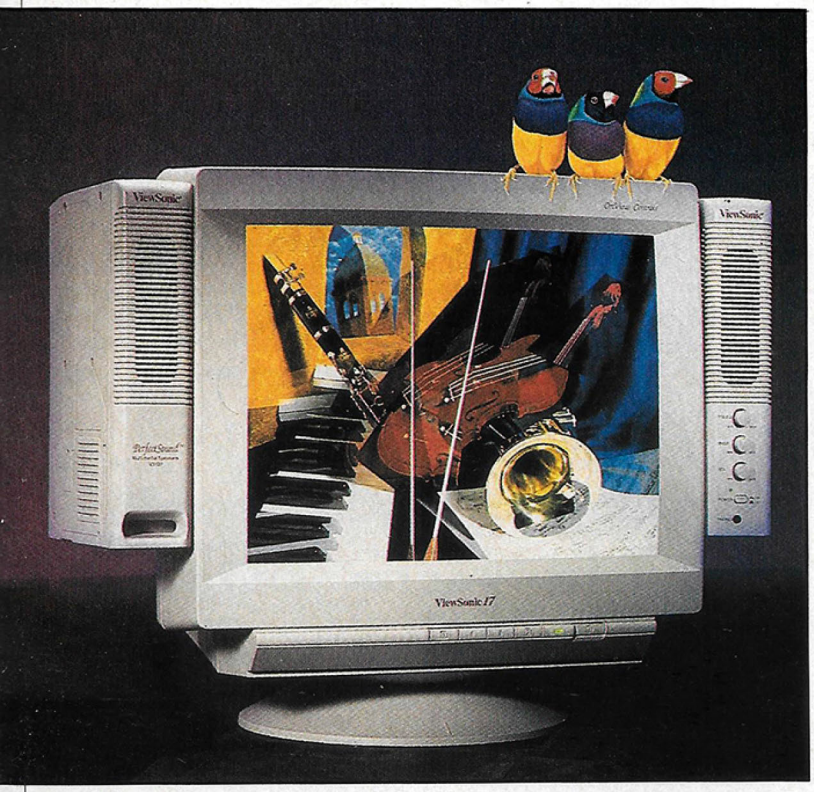
O som também é muito bem cuidado e é através dos efeitos sonoros que o jogador "entra" em Magic Carpet. Durante o vôo, dependendo da velocidade, ouve-se o sussurro do vento, que aumenta de intensidade quando o tapete corre. Através dos sons, distingue-se os diferentes inimigos e a distância em que estão. Entre feiticeiros, dragões e muitas cenas de ação, o barulho das ondas e a música, com sons de flauta, acalma os nervos de qualquer um.

Luiz Mazzaferro Júnior

Tudo isso merece...

Um Pentium 90 MHz. Não é exagero... Magic Carpet é um dos jogos preparados para atender a um acordo da produtora do jogo com a Intel (fabricante do chip Pentium), "otimizado" especialmente para o processador. Quando o chip Pentium é detectado pelo jogo, uma animação é apresentada e todos os detalhes que garantem o realismo de Magic Carpet são habilitados automaticamente. Em um PC 486DX2 isto não acontece, pois a velocidade do chip não suporta tantos detalhes e alguns serão omitidos, para que a ação do jogo fique intacta e rápida. Texturas, sons e reflexos também são controlados, para que o game rode de acordo com o PC usado. Uma ótima placa de vídeo (de preferência Local Bus) e joystick de alta performance também são recomendados. Os usuários com pelo menos um 486SX e uma boa placa de vídeo podem ficar tranqüilos, pois o jogo roda mas exige, no mínimo, 8 megabytes de RAM. Já quem tem um PC 386, pode esquecer Magic Carpet.

A ViewSonic também fala!



A ViewSonic, que sempre ofereceu uma linha completa de monitores coloridos de 14 a 21 polegadas, agora entra para o mundo da multimídia e lança o sistema de alto falantes de alta fidelidade PerfectSound VS127, com dois tweeters para os agudos e um super woofer intensificador de graves proporcionando um som de alto impacto.

Monitores de alta performance.

Além de um foco perfeito em toda tela e compatível com resoluções até 1600x1280, taxas de refresh que vão até 160Hz os novos monitores ViewSonic trazem controles OnView. São ideais para quem trabalha com aplicativos de multimídia, editoracão eletrônica, CAD/CAE e são compatíveis com Macintosh.

	Tela	D. Pitch	Tela Plana	Res. máx	MPR-II	Multimidia	OnView	MAC
V6E	14"	0,28		1024x768 NI				
V15G	15"	0,28	■	1024x768 NI	■			
V15GA	15"	0,27	■	1280x1024 NI	■	■	■	■
V15GS	15"	0,27	■	1280x1024 NI	■		■	■
V17GA	17"	0,27	■	1280x1024 NI	■	■	■	■
V17GS	17"	0,27	■	1280x1024 NI	■		■	■
V17	17"	0,27	■	1600x1280 NI	■		■	■
V20G	20"	0,28		1600x1280 NI	■			■
V20PS	20"	0,28		1600x1280 NI	■		■	■
V21PS	21"	0,25	■	1600x1280 NI	■		■	■

ViewSonic®
Veja a diferença!

SP (011): Uso em PC: **VIDEOTEK** 856-0722 - **ANNEX** 871-4856 - **LACE** 210-8719
MAC: **HELP PLUS** 535-0628 - **ALFASER** 505-1644 **RJ: RC COSTA** (021) 553-0169
PR: TRAÇO SETE (041) 225-2845 **RS** (051): **DUAL** 346-1329 - **M&M** 341-2158

BRASIL COMOZ TRADING

CADASTRE SUA REVENDA: Tel/Fax: (011) 816-6816

VENHA CONHECER O MUNDO MARAVILHOSO DA MULTIMÍDIA

ODISSÉIA MULTIMÍDIA

ODISSÉIA MULTIMÍDIA é uma loja especializada EXCLUSIVAMENTE em multimídia, onde você pode encontrar todo o material e a orientação necessários para poder explorar o mundo maravilhoso da multimídia:

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL

KITS Multimídia
Placas para captura de vídeo
Placas para captar TV e rádio FM
Softwares de autoria
Centenas de títulos em CD-ROM
Livros e revistas especializados
Aberto aos sábados e domingos

LIGUE: (011) 294-2930

ODISSÉIA MULTIMÍDIA
Rua Prof. Pedreira de Freitas, 16 - Tatuapé - São Paulo

CHEGOU SUA MELHOR COMPANHEIRA DE TRABALHO

A mais completa mesa para informática

Solucione seus problemas de espaço com organização, proteção e qualidade

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

INFO BOX
MESA COM FECHADURA
MEDIDAS: 0,70L, 0,70P, 1,51A
COR: MOGNO
PREÇO R$ 305,00 ou 2 X 155,00

INFO BOX LIGHT
MEDIDAS: 0,72L, 0,63P, 1,35A
COR: MOGNO
PREÇO R$ 136,00 ou 2 X 75,00

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO: (011) 727-0215

Artur Berberian "ME" - Rua General Carneiro, 1287 - J. Ana Estela - Carapicuíba - SP - CEP 06355-080

FLEX SYSTEM INFORMÁTICA

PRIMEIRO HOSPITAL DE COMPUTADORES DE SÃO PAULO

Faça uma transfusão sem riscos. Transforme seu anêmico 286 ou 386 em um saudável e poderoso 486, por apenas R$ 350,00

- FORMULÁRIOS ESPECIAIS PARA CARTÕES DE VISITA
- DIVERSOS TÍTULOS EM CDs KITs MULTIMÍDIA DE ÚLTIMA GERAÇÃO

COMPUTADORES E PERIFÉRICOS FINANCIADOS EM ATÉ 4 VEZES

FLEXSYSTEM INFORMÁTICA
R. Venceslau Brás, 74 - Praça da Sé - Tel.: (011) **605-2473** e **605-6588**
BREVE NOVA LOJA NA RUA COELHO LISBOA, 448, LJ. 18 - TATUAPÉ - TEL. (011) 217-7927

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

Todas as dicas para ir até o final do jogo no modo "Team"

Quem ainda não assistiu ao filme Indiana Jones and The Fate of Atlantis não tem com o que se preocupar: o filme não existe mesmo. Mas o game já é um clássico.

Nessa aventura, o herói Indiana Jones está em busca de uma misteriosa máquina, capaz de transformar um homem em um deus. Ela estaria no continente perdido de Atlantis (Atlântida) e a disputa, assim como no filme Caçadores da Arca Perdida, é entre Indiana e os nazistas, durante a segunda Guerra Mundial. Como a viagem para Atlantis é cheia de perigos, muitos leitores de Computer Games *estão perdidos. Mas com estas dicas, Indiana e Sophia (sua companheira na aventura) finalmente chegarão à Atlantis, superando todos os inimigos. Há várias maneiras de jogar Indiana Jones and The Fate of Atlantis. Neste roteiro mostramos a estratégia completa no modo "Team".*

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Para chegar ao templo no Tikal, persiga o roedor e use o chicote (alto, à dir.). No templo (acima) converse com Sternhart e pegue o "Orichalcum"

NEW YORK

Depois da apresentação, assume-se o controle do herói numa rua. Pegue o jornal na banca e, na porta dos fundos do teatro, empurre os caixotes até chegar na escada de incêndio. Para chamar a atenção de Sophia, ofereça o jornal para o velho dentro do teatro até que ele aceite e vá embora. Empurre a primeira e a terceira alavanca e, logo em seguida, aperte o botão vermelho.

ICELAND

Entre na escavação e fale com o Dr. Djorn Heimdall, até que apareça uma pergunta sobre o Diário de Platão. Saia da escavação e vá para o Tikal.

TIKAL

Para tirar a cobra da árvore e chegar ao templo, corra atrás do roedor ("jungle rodent"), até que ele fique no local da foto e use o chicote. Espere a cobra devorar o roedor e use a árvore para atravessar o buraco e chegar até o templo. Pergunte a Sternhart sobre o templo, até que ele peça o verdadeiro nome do Diário de Platão. Diga que não sabe, fale com o papagaio, na árvore da esquerda, e pergunte sobre o título ("Title"). Converse novamente com Sternhart e use o nome dito pelo papagaio.

Entre no templo e peça a Sophia para distrair Sternhart um pouco. Saia, pegue o lampião de querosene, entre novamente e abra o lampião. Use-o no objeto em espiral que está na parede. Pegue o objeto e use-o na estátua de uma cabeça de animal, que fica a esquerda. Puxe o nariz da estátua montada e pegue o "orichalcum" (pedra energética).

ICELAND

De volta a Iceland, use o "orichalcum" na cabeça da cobra que está congelada na parede e pegue o objeto.

AZORES

Peça a Sophia para conversar com o professor e perguntar sobre o diário. Negocie com o velho e ofereça a cobra para o professor.

JOGO DISTRIBUÍDO PELA BRASOFT, (011) 238-1444

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Em Azores, entregue a cobra ao professor

Automaticamente volta-se para a Universidade, onde está o Diário de Platão.

UNIVERSIDADE

Há duas formas de encontrar o Diário. Uma delas é subir até o último andar e pegar a lança ("arrowhead"), que está na estante. Descendo até a fornalha, pegue o pano no chão e enrole-o na lança, usando-a para soltar os cinco parafusos ("crew") da estante caída no primeiro andar (aquela que acertou Indy na abertura do jogo). Basta levantar a estante para pegar o Diário. Se não encontrar nada, vá para o escritório de Sophia, abra a geladeira e pegue a maionese. Volte para a universidade, use a maionese no totem, que fica no andar superior, e puxe-o duas vezes. Suba pelo totem e pegue a chave. Agora é só abrir o baú que está atrás do caixote e pegar o Diário. Com o diário na mão, é hora de decidir se Indy continua a aventura com Sophia ou sozinho. Sophia é meio chata, mas o jogo com ela é mais interessante.

ARGÉLIA

Para pegar a faca, fale com o homem das facas e escolha a opção "Nice Knifes!" ("belas facas"). Convença Sophia a servir de voluntária. Ela precisará de um empurrãozinho: experimente ***PUSH SOPHIA*** ("empurre Sophia"). Pegue também a máscara na tenda de Omar, nos fundos da cidade. Fale com ele e apenas pergunte quanto custa a máscara. Indiana Jones é um velho cliente da casa. A máscara é presente de Omar.

MONTE CARLO

Deixe Sophia esperando dentro do hotel e aguarde até que Trottier, um homem com roupa marrom, entre ou saia do hotel. Avise-o que madame Sophia está na cidade e deseja vê-lo. Ele fará uma pergunta difícil. É bom salvar o jogo e tentar várias opções, até acertar a resposta. No hotel, Sophia deve manter Trottier ocupado, enquanto você pega o lençol. Abra o armário sob o espelho e pegue também a lanterna. Na caixa de luz, desligue a energia. Use o lençol, a máscara e a lanterna, nesta ordem. Pegue a pedra e volte para a Argélia.

ARGÉLIA

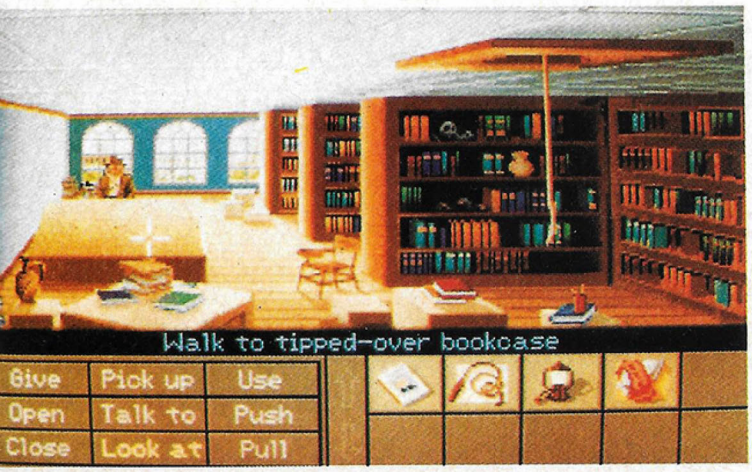
Para pegar o balão, volte até a tenda de Omar e mostre a pedra a ele. Troque a máscara por um outro item qualquer e tente negociar com o verdureiro. Vá negociando com Omar, até conseguir algo que o verdureiro aceite. Dê a comida para o homem magro, sentado na entrada da vila, e pegue o ticket do balão. Não se esqueça de cortar a corda. Para pilotar o balão, utilize o comando "Vent Hydrogen", para subir, e "Drop Ballast", para descer. Há vários acampamentos nômades no caminho. Aproveite para mostrar o mapa a diversas pessoas e conseguir pistas para encontrar uma escavação.

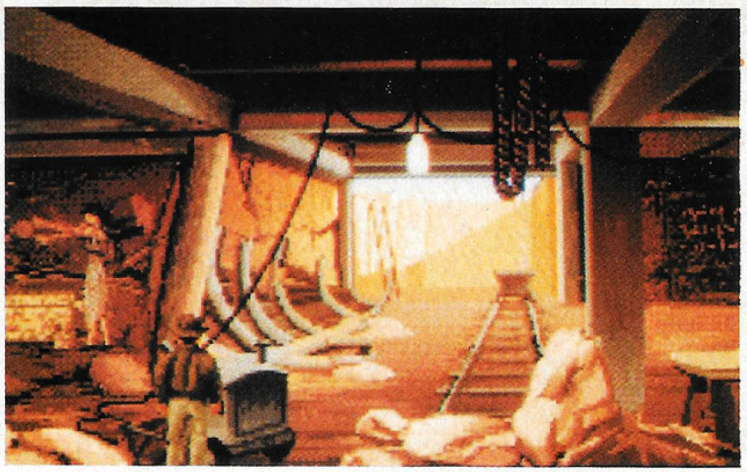
DIG SITE

Encontrando o buraco da escavação, localize o jarro e a mangueira. Como a tela do monitor fica praticamente preta, aumente o brilho e o contraste nos controles de seu monitor e apague as luzes (tudo isso de verdade, não no jogo), para facilitar a visualização. Depois saia e vá para o caminhão.

Use a mangueira no tanque de gasolina e a ponta da mangueira ("end of hope") no jarro. Volte para a escavação e localize o gerador. Use o jarro cheio de gasolina no gerador, encontre o interruptor e ligue-o. Agora, com as luzes acesas (no jogo), procure os itens "wooden ➤

O Diário de Platão pode estar em dois lugares diferentes na Universidade (à esq.). Na Argélia prepare-se para comandar um balão sobrevoando o deserto (abaixo)





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Em "Dig Site", na escavação (acima), pegue os itens "Wooden Peg" (pauzinho) e "Ship Rib" (um pedaço de osso)

peg" (pauzinho) e "ship rib" (pedaço de osso). A seguir, siga esta seqüência de movimentos:

- use o pedaço de osso na parede da direita; use o pauzinho no buraco que surgiu na parede; use a "Sunstone" no pauzinho.

Leia o Diário e acerte a "Sunstone", conforme o enigma escrito na segunda página, apertando o pauzinho do meio para libertar Sophia, que ficou caída num buraco no "Dig Site". Para consertar o caminhão, desligue o gerador, abra-o e pegue a vela. Use a vela e o distribuidor no caminhão e pronto: siga rumo a Creta, para encontrar Atlantis.

CRETA

Agora é preciso encontrar a "MoonStone" (pedra da lua). Pegue a luneta na parte superior das ruínas e repare que por ali há muitas pedras. Dê LOOK em várias delas, até Indy desconfiar que elas estão meio soltas. Empurre-as para achar duas estátuas em forma de touro. Apóie a luneta em uma das estátuas e mire no chifre da esquerda e depois na outra estátua e mire no chifre da direita. Aparecerá um X no chão. Agora use o pedaço de osso ("Ship Rib") no X para achar a MoonStone. Volte para o local onde você chegou em Creta e use a SunStone e a MoonStone no suporte de pedra. Consulte a segunda página do Diário para descobrir a combinação e entrar no Labirinto de Creta.

NO LABIRINTO

Dentro do labirinto, pegue duas estátuas e entre. Use o chicote na estátua que restou na outra sala. Encontre a sala com uma estátua de um homem de pé, acima de algumas escadas. Use o chicote na cabeça da estátua e desça pelo elevador. Pegue a WorldStone e o bastão no chão e suba pela corrente, que está escondida atrás da cachoeira (Sophia ficará esperando lá embaixo).

Encontre uma sala com uma porta trancada e use as três cabeças em cima do suporte ao lado da porta. Em uma das salas, além desta porta, haverá um grande bloco sustentado por correntes. Um pouco abaixo, há um bloco menor. Use o bastão para soltá-lo. Localize uma sala com uma estátua de uma cabeça grande com a boca aberta. Use o bastão na boca para chamar o elevador. Pegue a arca e os dois orichalcums.

A SAÍDA

Volte para o local onde Sophia ficou presa e vá adiante, até encontrar um buraco no alto. Para Sophia passar pelo buraco, provoque-a, dizendo que está muito gorda para isso (está mesmo, mas ela acaba passando).

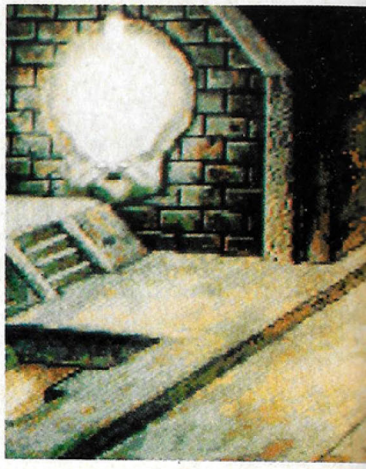
Para sair do labirinto, abra a caixa de ouro, coloque os orichalcum e feche. Use o detector de orichalcum. Fale com Sophia para que ela coloque o colar dentro da caixa. Use então o detector de orichalcum em várias salas, até que ele aponte para a parede.

Para cavar, use o osso (Ship Rib). Entre na porta que apareceu e coloque as três pedras no pedestal (SunStone, MoonStone e WorldStone). Coloque as duas primeiras pedras na posição determinada anteriormente e acerte a WorldStone, seguindo o que está no Diário. Quando a porta se abrir, os nazistas invadirão a sala e Sophia será capturada. É bom salvar o jogo antes de conversar com o nazista. Use o osso (Ship Rib) na parede da direita. Saindo do labirinto, vá para o submarino.

A BORDO DO SUBMARINO

Mande os marinheiros para o bico do submarino e empurre a alavanca da cabine. Encontre o bule que está na estante e use-o para pegar o ácido. Vá até o rádio e mande os marinheiros para a sala de torpedos. Use o ácido que es-

Siga rumo a Creta (à esq.) e procure a "Moonstone". Depois do labirinto, dê um passeio de submarino, para finalmente chegar a Atlantis (à dir.)



tá no bule no cofre e pegue as pedras. Desça a escada, pegue o desentupidor de pia e use-o no local onde a alavanca quebrou. Agora vá para a janela atrás de Sophia e mande-a distrair o guarda. Dê a volta por trás e bata no guarda. Pronto: o submarino já está pronto para partir para Atlantis. Clicando no bico, o submarino se aproxima da tela. Clicando na cauda ele se distancia. Agora é só entrar no buraco que está no mar.

ENFIM, ATLANTIS

Ao entrar em Atlantis, a coisa fica preta. Para clarear um pouco, ache a escada, use-a na elevação, abra uma caixa de pedra e pegue o bastão de metal. Use o Orichalcum no bastão. Repare que há um pedestal no chão: use as três pedras (sunstone, moonstone e worldstone) nele e acerte-as na ordem contrária a que foi usada anteriormente para sair do labirinto de Creta. Antes de entrar pegue a escada.

ORICHALCUM

Agora é preciso produzir o orichalcum. Procure no labirinto o copo de cerâmica, a cabeça da estátua e uma roda de bronze. Use a escada para atravessar o abismo e pegar o copo, mas leve-a depois. Na sala de lava (LAVA ROOM), use o copo de cerâmica no pedestal e encaixe a cabeça da estátua um pouco acima. Retire a cabeça e pegue o copo cheio de lava. Vá para a sala das máquinas (MACHINE ROOM), use a roda de bronze na parte inferior da máquina e suba as escadas para despejar a lava. Pegue os dez orichalcum que acabam de sair do forno e não esqueça de levar a roda de bronze.

MAIS LABIRINTOS

Antes da sair da primeira etapa do labirinto, pegue uma escultura de cobra (EEL SCULPTURE). Chegando às duas portas grandes com um lago na frente, antes de abrir a porta, use um orichalcum na escultura da cobra e outro na estátua de pássaro na mesma sala, para fazer a água evaporar.

Para atravessar o canal, vá até as ruínas com esqueletos, na parte lateral da primeira etapa do labirinto. Pegue a caixa toráxica do esqueleto, vença o guarda e pegue a salsicha, usando-a na caixa toráxica. Na sala dos caranguejos (CRAB ROOM), use a caixa toráxica com a salsicha no poço do meio da sala e o lanchinho está pronto! O polvo vai adorar. Com ele fora do caminho, pule no canal e use um orichalcum na balsa em forma de caranguejo. As pedras destravam as grades.

O ROBÔ

Antes de chegar aqui, você já deve ter a roda de bronze, a engrenagem de bronze e uma parte do robô. Para pegar este último pedaço, procure a passagem secreta que leva a uma janelinha na prisão de Sophia. Use o orichalcum na boca da estátua e espere até que ela derrube e pisoteie o guarda. Agora é só dar a volta e pegar a peça.

Vá para o canal. Depois de atravessar o canal, pegue a engrenagem em forma de meia-lua, feche o quadro e memorize seu desenho. Volte para o canal e prossiga, até chegar à sala onde há um robô. Use a corrente na argola que está no braço direito do robô e a escada. Suba e use os itens que estão na parte inferior da tela, para que o robô abaixe o lado direito. Prenda a outra ponta da corrente na porta. Suba até o robô e faça com que ele levante novamente o braço direito. As combinações para movimentar o braço estão no quadro que (espera-se) você memorizou!

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Para passar pela última sala, anote a combinação que está na parede do último labirinto (acima)

SALVE SOPHIA

Para não perder o costume, Sophia se mete em encrencas. Pegue o pino que caiu quando o robô abriu a porta, passe-o para Sophia e levante a grade para soltá-la. Mande-a calçar a grade com o pino. Quando ela sair, pegue o pino, dando OPEN na grade, e volte ao canal.

Sophia fica possuída por um espírito de Atlantis. Para salvá-la coloque um orichalcum no colar e quando ela segurá-lo, use a caixa de ouro para guardá-lo. Agora falta bem pouco. Chegando na última sala há mais um pedestal. Desta vez, a combinação pode ser vista na parede do último labirinto. Anote-a e boa sorte. Salve o jogo e...Ah! E é preciso ter um bom "papo", para não morrer bem na última cena!

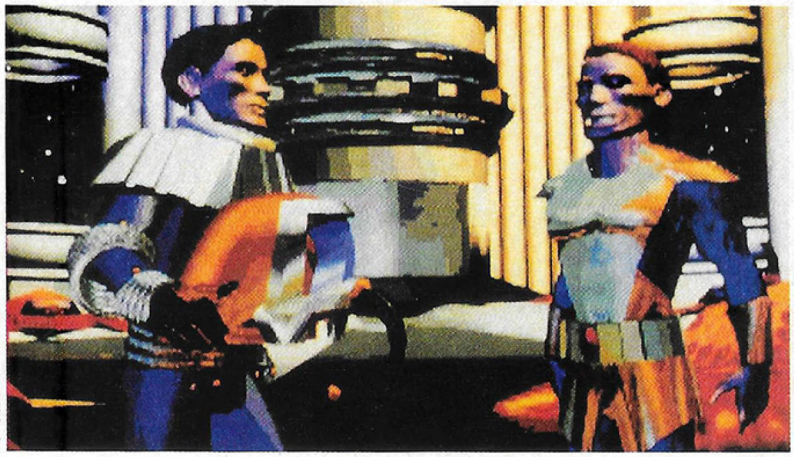
Toni Ricardo Cavalheiro

Outros modos de jogar

Além do modo "Team", o game Indiana Jones and Fate of Atlantis ainda conta com outros dois modos que podem ser selecionados no decorrer do jogo: o Wits (mais complicado em raciocínio) e o Fists (mais simples de raciocínio, mas exigindo maior habilidade para "porradas"). Qualquer que seja sua escolha, sempre se irá para Atlantis e o final é o mesmo.

STAR CRUSADER

A conquista de um novo setor espacial, numa galáxia muito distante



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O visual é muito bonito (acima), com gráficos produzidos em 3D Studio e naves com um design bem diferente (ao alto). No combate (abaixo), cada tipo de inimigo exige uma estratégia diferente (abaixo)

A viagem desta vez é para uma galáxia muito, muito distante... Em Star Crusader seu objetivo é ocupar um novo setor espacial, Ascalon Rift, para ampliar os domínios do poderoso Império Gorene. O jogador assume o papel do piloto Roman Alexandria, que será líder do Esquadrão Dourado, o mais importante do Império. Mas para fixar-se em Ascalon Rift é preciso superar a oposição das diversar raças que vivem em conflito e estabelecer a paz na região.

Os Gorenes são conhecidos em toda a galáxia como um povo evoluído, com ideais de liberdade e igualdade. Mas do ponto de vista da população de Ascalon Rift, os Gorenes são conquistadores e devem ser eliminados. Embora hostis entre si, as diferentes raças que vivem em Acalon Rift reuniram-se, formando uma aliança temporária para expulsar os Gorenes desse setor espacial. A única alternativa é a guerra.

MISSÕES DE GUERRA

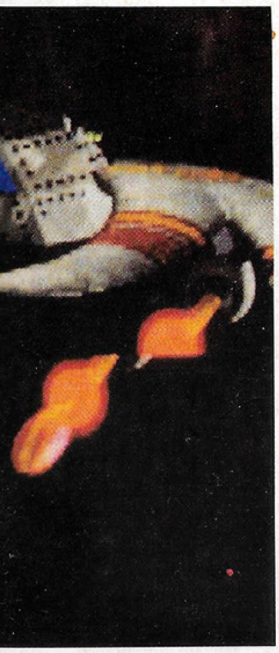
Antes de sair para as missões, porém, é melhor se dedicar e treinar algumas horas de vôo no simulador em AR-1 (a base onde seu esquadrão se encontra), para conhecer suas naves e as naves dos inimigos. É importante aprender a pilotar também as naves inimigas, porque elas também podem ser utilizadas e às vezes são mais adequadas para uma determinada missão. Pode-se capturar e utilizar naves inimigas, inclusive para enganar os oponentes e conseguir aproximar-se deles.

As naves de Star Crusader têm um design diferente do habitual nesse tipo de jogo, bem "alienígena" mesmo. Os gráficos são muito bonitos e utilizam processos como a renderização (os gráficos são "construidos" enquanto se joga), usada nos programas Autocad e no 3D Studio. A produção musical também é de alta qualidade e os efeitos especiais são interessantes, mas limitados. O destaque fica para a dublagem das personagens, com vozes que se encaixam perfeitamente com a personalidade de cada uma.

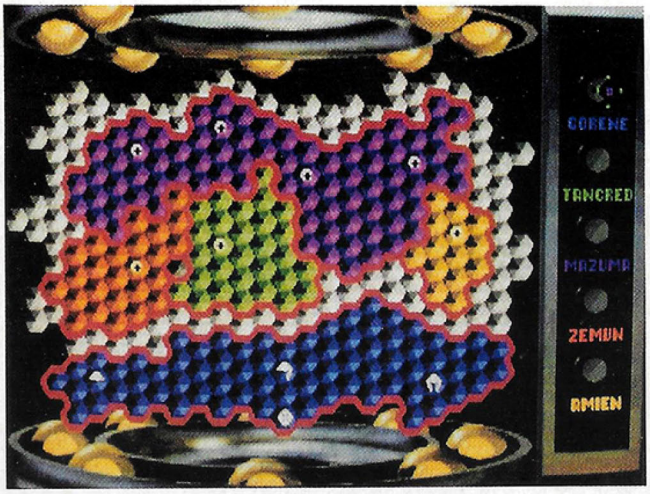
Depois de um pouco de treino, quando estiver qualificado para uma missão real, o jogador deve ir até o auditório e ouvir atentamente as explicações de seu comandante, que fornece todos os detalhes das missões. O acesso às naves é liberado na sala do computador, mas a maioria das opções só fica disponível quando o

FILE MANAGER

Tipo: Simulador Espacial
Fabricante: Gametek / Take2
Apresentação: 1 CD
Configuração mínima: PC 386 DX 40 com 4Mb de RAM
Recomendado: PC 486 DX 33 ou acima, DOS 5.0 ou superior CD-ROM single ou superior
Preço médio: R$ 60,00
Controles: Joystick / teclado
Som: Sound Blaster 16 e compatíveis



FOTOS: DAUMER DE GIULI



No mapa, a localização dos povos inimigos

jogador mais experiente, depois de enfrentar várias missões, é promovido a líder de esquadrão.

O líder de esquadrão pode escolher seus wingmen (pilotos amigos; três, no máximo), pode utilizar a nave que preferir e ordenar missões secundárias, como busca de suprimentos, patrulhas e defesa de posições, que podem garantir a conquista de novas posições. No final, o comandante informa os resultados e uma missão secundária mal-sucedida pode ser desastrosa, acarretando perdas de posições. O resultado de cada fase pode ser conferido na sala do mapa, que mostra a posição de cada um dos povos nesse setor espacial. É preciso enfrentar horas e horas de vôo para que o Império Gorene conquiste seu espaço e a paz se estabeleça em Ascalon Rift.

Roger Techima

Inimigos perigosos

Em Ascalon Rift, há várias raças, cada uma com naves e armas diferentes. Essa turma certamente vai dar muito trabalho.

TANCREDS - *a civilização mais temida. Têm as naves e armas mais avançadas. Nos conflitos com os Tancreds, procure manter-se perto do inimigo, sem ameaçar sua segurança. Inicie o ataque com um torpedo, para enfraquecer os escudos e depois detone-os utilizando os lasers. Evite ataques frontais: eles disparam um torpedo de plasma na sua cara.*

ZEMUNS - *muito religiosos, consideram inimigos todos os que não seguem a sua religião. Em combate, tome cuidado com o canhão Hellfire: um disparo a curta distância zera seus escudos. Caso danifique os escudos das naves Zemuns, pressione no ataque, para que não haja tempo de recarregá-los.*

NUBBYANS - *uma civilização primitiva. Amigos no início, receberam armas para defender seu povo de incursões dos Tancreds. Mas, com armas disponíveis, eclodiu uma guerra civil que dizimou quase toda a população e os poucos sobreviventes amaldiçoam os Gorenes.*

MAZUMAS - *podem mudar sua forma física. Mantém relações comerciais com os Tancreds, Zemuns e Amiens. Suas naves são rápidas e ágeis. É melhor não combatê-las a curta distância. Ao se aproximarem, use seus afterburners para se distanciar. Ataque-os de longe, com torpedos, pois as naves não suportam muitos danos.*

AMIENS- *pacifistas e inteligentes, vivem isolados, mas são inimigos perigosos. Suas armas são essencialmente defensivas, como o campo Aegis, uma esfera eletromagnética em torno das naves, que descarrega energia em qualquer objeto que se aproximar demais. No caso dos Amiens, o melhor é ficar atento a qualquer movimento.*

FUNÇÕES DO COCKPIT

CONTROLES

0 - sem força
1 - 1/3 de força
2 - 2/3 de força
3 - Força total
4 - Equipara a velocidade com a do alvo
- - Decresce a força em 1 unidade
+ - Aumenta a força em 1 unidade

MONITORES

Shift + - Número do monitor
1 - Radar
2 - Trackcam
3 - Alça de mira
4 - Escudos da nave
5 - Escudos do alvo
6 - Danos da nave
7 - Danos do alvo
8 - Scanner
9 - Sonda
0 - Monitor do gerador stealth
Backspace ou = - Retrovisor
_ - Janela de comunicações

COMBATE

TECLAS DE COMUNICAÇÃO
Ao wingman mais próximo disponível
Alt + F2 - Ataque meu alvo
Alt + F3 - Desabilite meu alvo
Alt + F5 - Defenda o alvo ou aliado mais próximo
Alt + F6 - Cubra-me
Alt + F8 - Resgate/Capture meu alvo

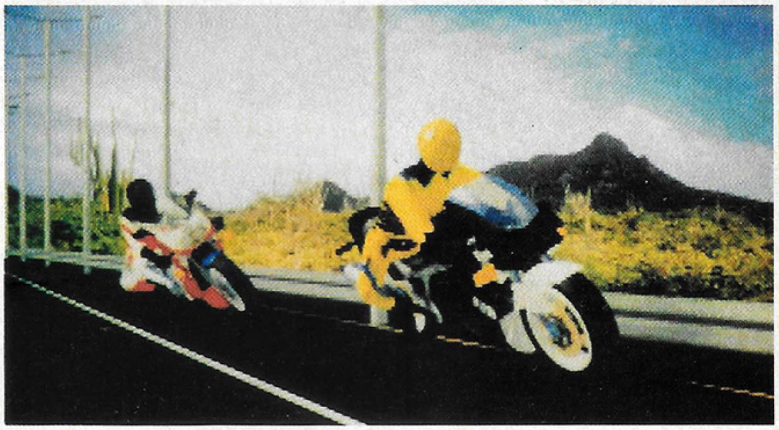
Ao wingman selecionado
Alt + F1 - Retorne à base
Alt + F4 - Defenda minha posição
Alt + F7 - Cancele o ataque

CONTROLES DE COMBATE

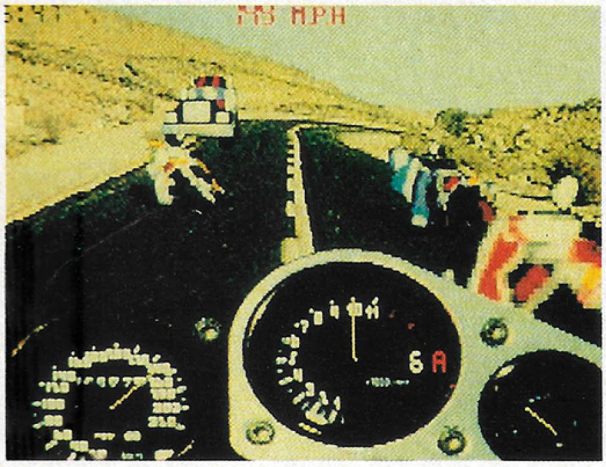
E ou Shift + T - Seleciona alvo próximo
L - Trava no alvo que estiver na alça de mira
T - Rotaciona entre os alvos
Barra de espaço - Dispara a arma ativa
Alt + T - Seleciona alvo anterior
A - Rotaciona entre os aliados
Alt + A - Seleciona aliado anterior
Shift + S - Sobrecarrega os escudos
Shift + L - Sobrecarrega os lasers
Shift + A - Seleciona aliado mais próximo
W - Rotaciona entre as armas disponíveis
Enter - Dispara a arma "pesada"
S - Liga/Desiga escudos
TAB - Afterburner
I - Insulta o inimigo

CYCLEMANIA

Acelere nas curvas desta emocionante corrida de motocicleta em CD ROM



JOGO CEDIDO LASER SOFTWARE (021-221-6883)



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Além dos outros concorrentes, há vários obstáculos na pista, como caminhões vacas, e carros (acima)

O ronco dos motores nas caixas de som adverte: emoções fortes. Com a seta para cima a motocicleta acelera, e muito. Curva para a direita, para a esquerda, ultrapassar outro motociclista, oops, um caminhão na pista...

Finalmente um jogo de motos bastante divertido para PC. E não é só isso: Cyclemania tem todos os recursos de um CD-ROM, como músicas, efeitos sonoros e até estradas digitalizadas para dar maior emoção, totalizando 351 Megabytes de programa num único CD, o que equivaleria a cerca de 240 disquetes de 3,5".

Muito semelhante às motos de verdade, no game elas apenas não tem o nome do fabricante. Assim, por exemplo, a GSX1.1000 W é facilmente identificada como a Suzuki GSX 1.100W (veja box). Todas são baseadas em modelos reais que, embora não participem de nenhuma categoria oficial de competição, chegam a atingir a mesma velocidade das motos usadas na categoria "Superbike" de motociclismo, ou seja, cerca de 250 Km/h.

Os percursos são os mais diversificados possíveis, com imagens digitalizadas gravadas em estradas reais. Sendo assim, as corridas não são realizadas em pistas, aumentando ainda mais a dificuldade do jogo: além de fazer curvas bem fechadas, ainda é

FILE MANAGER

Fabricante: Accolade
Distribuidor no Brasil: Importadores
Memória: 351 Mega
Configuração Mínima: PC 386DX 33MHZ, 4 Megabytes RAM, , CD-ROM de dupla velocidade, Monitor SVGA, Placa de som compatível com Sound Blaster.
Ocupa: 1.5 Megabytes na Winchester
Controle: Teclado ou joystick (joystick recomendado)
Apresentação: um CD
Preço médio: R$ 60,00

Escolha sua moto

FZR 1000 (YAMAHA)

É a melhor do jogo. Perde um pouco em aceleração para suas concorrentes, porém ganha em velocidade máxima.

FICHA TÉCNICA
MOTOR: 1.003 cc
DIÂMETRO X CURSO: 75.5 x 56.0 mm
TAXA DE COMPRESSÃO: 12:1
POTÊNCIA (HP/RPM): 145/10.000
ACELERAÇÃO (1/4 MILHA): 10.10 seg.
VEL.MÁXIMA: 166 mph (267 km/h)
PESO SECO: 214 Kg

GSX 1100W (SUZUKI)

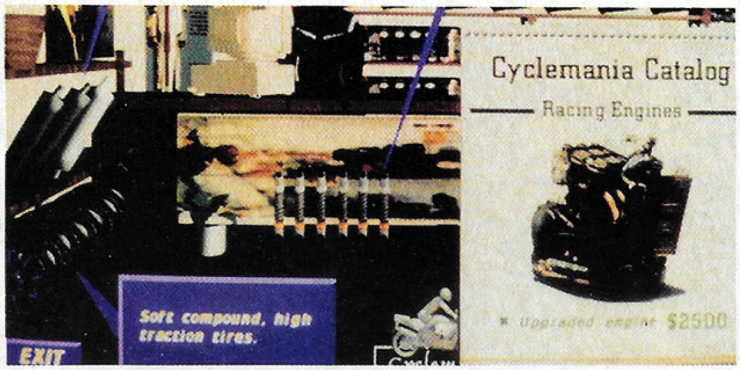
Tem características bem semelhantes às da Yamaha FZR 1000. A única diferença é a velocidade máxima, 8 milhas por hora menor. Não oferece vantagem nenhuma.

FICHA TÉCNICA
MOTOR: 1.003 cc
DIÂMETRO X CURSO: 75.5 x 56 mm
TAXA DE COMPRESSÃO: 12:1
POTÊNCIA (HP/RPM): 145/10.000
ACELERAÇÃO (1/4 MILHA): 10.10 seg.
VEL. MÁXIMA: 158 mph (254 Km/h)
PESO SECO: 214 Kg

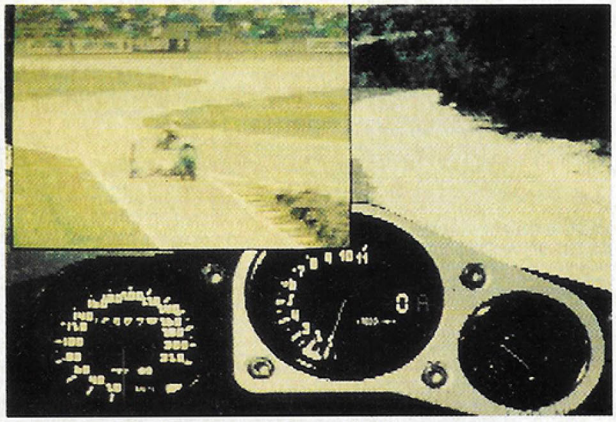
CBR 900 RR (HONDA)

Excelente para quem busca velocidade nas curvas. Embora seja um pouco mais lenta que a FZR-1000 ganha em estabilidade.

FICHA TÉCNICA
MOTOR: 893 cc
DIÂMETRO X CURSO: 58 x 70 mm
TAXA DE COMPRESSÃO: 11:1
POTÊNCIA (HP/RPM): 124/10.500
ACELERAÇÃO (1/4 MILHA): 10.48 seg
VEL. MÁXIMA: 162 mph (260 Km/h)
PESO SECO: 185 Kg



FOTOS: DAUMER DE GIULI



Depois de uma queda, o jogador assiste um vídeo com cenas de tombos reais em pistas de competição (acima). Vencendo, é possível comprar peças novas para "envenenar" a moto (ao alto)

preciso desviar de carros, caminhões, vacas e outros obstáculos.

Outro recurso bem interessante é a possibilidade de "envenenar" a moto. O vencedor de cada corrida recebe prêmios em dinheiro, que são usados para comprar peças novas, como suspensão, motor e escapamento. Escolha sempre os equipamentos mais caros (lógico que compatíveis com seu bolso!), dando prioridade ao motor e a suspensão.

Agora vale a sua habilidade em superar adversários e obstáculos. Se cair há uma recompensa: cenas bem interessantes, com vídeos de tombos reais em pistas de competição. De resto, é só aproveitar o vento no rosto e "enrolar o cabo" do acelerador. ◆

Tony Ricardo Cavalheiro

Indicações na Tela

1 - Indicador de velocidade (Digital)
2 - Tempo da volta atual
3 - Tacômetro
4 - Velocímetro (Analógico)
5 - Indicador de posição
6 - Total de corredores
7 - Pontos totais acumulados
8 - Indicador da volta atual
9 - Total de voltas
10 - Indicador de vida
11 - Temperatura do Motor

Como Salvar o Jogo:

Cyclemania tem a opção para salvar o jogo a qualquer momento. Para isso prceda da seguinte forma:

1. Pare a corrida usando a tecla <ESC>.

2. Para salvar a corrida, pressione <ENTER>. Para abandonar sem gravar, pressione <ESC>.

3. Continue a corrida apertando a barra de espaço.

Nota: É impossível salvar o jogo em treinos e qualificações.

Tela de Opções

QUICK RACE: Esta opção simula uma corrida para conhecer os circuitos e se habituar com as motos, uma vez que cada modelo tem um comportamento diferente. Nesta opção, não dá para chegar ao final do jogo. Para retornar ao menu principal pressione ESC a qualquer momento.

ONE RACE: Uma prova com apenas uma corrida. Assim como no "Quick Race", é possível escolher a pista e a moto, só que aqui o jogo tem um final.

CHAMPIONSHIP: É necessário fazer cinco corridas para tentar ser um campeão. A tabela de pontos e prêmios é: **1º Lugar:** 25 Pontos - $750; **2º Lugar:** 20 Pontos - $500; **3º Lugar:** 16 Pontos - $250; **4º Lugar:** 12 Pontos - Sem prêmio em dinheiro; **5º Lugar:** 9 Pontos - Sem prêmio; **6º Lugar:** 3 Pontos - Sem prêmio.

LOAD GAME: Permite continuar um jogo anteriormente gravado, exatamente do mesmo ponto em que parou.

OPTIONS: Após selecionar esta opção existem várias escolhas: configurar o teclado, calibrar o joystick, habilitar ou desabilitar a música, ligar ou desligar efeitos visuais e efeitos sonoros.

Problemas de Instalação

Cyclemania pode ser complicado na instalação, principalmente para usuários que tem máquinas com 4 mega de RAM. O recomendado nestes casos, é criar um disco de boot. Para fazer isto, proceda da seguinte maneira:

1. Coloque um disquete virgem no Drive A:

2. No prompt C:>, digite ***FORMAT A:/S <ENTER>****. Irá aparecer uma pergunta pedindo o nome do Volume do disquete. Coloque o nome "BOOTDISK".*

3. Quando a formatação estiver concluída, digite ***A: <ENTER>****.*

4. No prompt A:>, digite ***COPY CON CONFIG.SYS <ENTER>****.*

5. Agora escreva ***DOS=HIGH,UMB <ENTER>****.*

6. Digite ***DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS <ENTER>****.*

7. Digite ***FILES=20 <ENTER>****.*

8. Agora digite a linha de comando do seu CD-ROM. Geralmente, usa-se ***DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\SBCD.SYS/-D:MSCD001/P:220 <ENTER>****.*

9. Pressione as teclas ***<CONTROL>*** *e* ***<Z>*** *ao mesmo tempo e em seguida* ***<ENTER>****.*

10. Agora digite ***COPY CON AUTOEXEC.BAT <ENTER>****.*

11. Digite as seguintes linhas para configurar a placa de som:
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 <ENTER>
SET SOUND=C:\SB16 <ENTER>
C:\SB16\SB16SET /P /Q <ENTER>

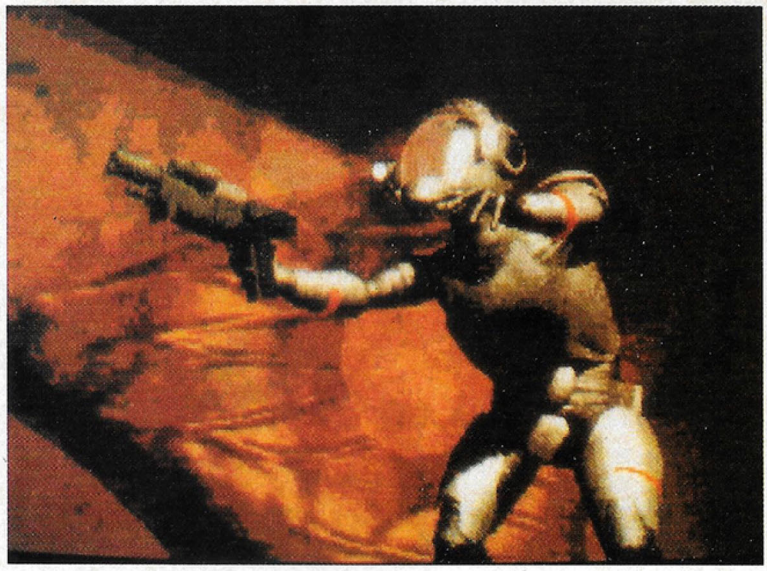
12. Para configurar o CD-ROM, escreva:
C:\SB16\DRV\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V /M:15

13. Pressione as teclas ***<CONTROL>*** *e* ***<Z>*** *ao mesmo tempo e em seguida* ***<ENTER>****.*

14. Dê um boot no seu computador com o disquete dentro da unidade A.

15. Digite ***C:***

CREATURE SHOCK



O jogador: muita ação em combates no espaço

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Combates e estranhas criaturas nas luas de Saturno

Os inimigos: criaturas monstruosas

Formas de vida desconhecidas foram encontradas próximas ao planeta Saturno e relatórios informam que são criaturas hostis. No comando da avançada nave Telluti, a missão no game Creature Shock é enfrentar esses estranhos inimigos e localizar outra nave terrestre, a UNS Amazon, que realizava pesquisas na região. Será uma viagem perigosa e divertida. Creature Shock vem em dois CDs e permite instalação em português (de Portugal), com textos de todas as mensagens, menus e telas traduzidos, embora as falas e narrações continuem em inglês.

A história se desenrola no futuro, por volta do ano 2100 quando, devido à superpopulação e à exaustão dos recursos naturais no planeta Terra, o homem busca outros ambientes para sobreviver. Com esse objetivo, a tripulação da nave UNS Amazon, deveria realizar estudos nas luas de Saturno. A nave desapareceu e foi encontrada apenas uma bóia sinalizadora, com notícias aterrorizantes sobre os monstruosos habitantes do lugar.

AÇÃO EM SATURNO

O jogador parte para investigar o caso e, se possível, resgatar os sobreviventes, usando a nave Tellute, armada com canhões de plasma e protegida por um escudo que absorve energia. Há diferentes cenários e objetivos durante as missões. Além de controlar a nave, com o mouse, é preciso destruir os alienígenas que infestam a tela do computador, sem muita conversa.

Depois de encontrar a Amazon, desde que se sobreviva, a próxima missão é invadir a lua Tétis e destruir uma sonda, que envia dados sobre os humanos para algum ponto distante no espaço. O que estarão planejando esses alienígenas? A ação está apenas começando. ◆

Roger Techima

FILE MANAGER

Fabricante: Virgin / Argonaut
Tipo: Ação espacial
Utiliza: 9 Mb no Hard Disk
Configuração mínima: PC 386 DX40 com 4 Mb RAM.
Recomendado: PC 486 DX33 ou acima. DOS 5.0 ou superior, MSCDEX, CD-ROM single ou superior
Som: SoundBlaster Pro e compatíveis, incluindo AWE32, Gravis Ultrasound, General MIDI
Controle: Mouse
Preço médio: R$ 80,00
Apresentação: dois CDs

ATENÇÃO

◆ ***Para destruir a nave-mãe dos alienígenas, atinja-a nos pontos inferiores.***

◆ ***Há lugares na tela em que, mesmo com o escudo "baixo", dá para se esquivar dos disparos por algum tempo.***

◆ ***Na nave, em compartimentos redondos pode-se encontrar cápsulas de energia.***

◆ ***As bombas inteligentes, que destroem vários aliens ao mesmo tempo.***

JOGO CEDIDO MCD MULTIMÍDIA, (011) 221-9968

Comandos no teclado:

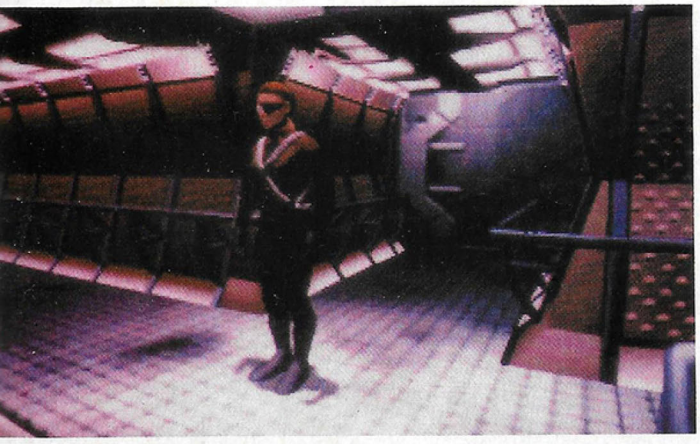
[T] ***Muda a textura da imagem: Total, Parcial ou Nenhuma (somente na missão 3)***
[Barra-de-espaço] ***Bombas inteligentes- Causam danos a qualquer inimigo que esteja com seu ponto fraco à mostra. Só podem ser usadas fora da nave.***
[P] ***Pausa o jogo***
[ALT][Q] ***Retorna ao DOS***
[M] ***Liga/Desliga música***
[S] ***Liga/Desliga efeitos sonoros***

COMANDOS NO MOUSE:

Botão esquerdo: ***aponta a direção em que andar, ou dispara a arma***
Botão direito: ***aciona o escudo pessoal***

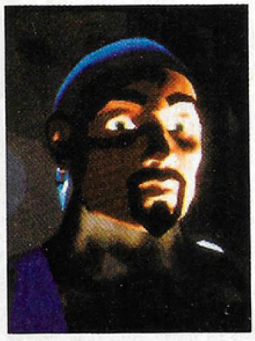
CYBERIA

Enfrente este desafio em CD ROM que mistura ação e adventure



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O visual é muito elaborado, com gráficos de boa qualidade, cenários futuristas e personagens em 3 D, mas há pouca interatividade



Uma poderosa arma está sendo construída na Rússia, num complexo naval chamado "Cyberia". Neste game sua missão secreta como Zak, agente do governo americano, é descobrir tudo sobre essa arma e sobre os planos dos inimigos. Para isso, terá que tomar posse de um avião modelo TF-22, que está num porta-aviões, no Mar da Noruega, e voar para a Rússia. No caminho, dá para se divertir com batalhas aéreas e terrestres.

A história acontece em 2027 e intercala ação e adventure. Produzido em CD, o jogo tem gráficos bem elaborados, com personagens em 3D, músicas e efeitos sonoros de qualidade, mas é muito simples no que se refere a jogabilidade, limitando as ações do jogador. Parece um daqueles games de nave para fliperama, que faziam sucesso na década de 80.

Há três níveis de dificuldade para ação e para adventure. Pode-se colocar a parte de quebra-cabeças bem fácil e a parte de ação mais difícil, por exemplo, mas não manter os dois modos de jogo em nível fácil.

Cyberia começa quando Zak chega ao navio no Mar da Noruega e tem que procurar o avião para fugir para a Rússia. Dentro das diversas salas, pode-se controlar os seus passos, mas só andando por lugares pré-determinados. Não dá para ir para qualquer canto e explorar novos ambientes, como em outros adventures.

Santos, o sujeito que comanda a base, chama-o e recomenda que você não saia "xeretando" o local sem permissão. O jeito é obedecer o moço e seguir em frente, usando comandos simples de setas do teclado. Num dos corredores, uma garota loira e meio invocada vai lhe apontar uma arma. Sua única opção é fazer o que ela manda, ou seja, abaixar seu laser e virar lentamente. Mas não se aflija, ela o guiará até um canhão de defesa, pois a base está sendo atacada por aviões e helicópteros.

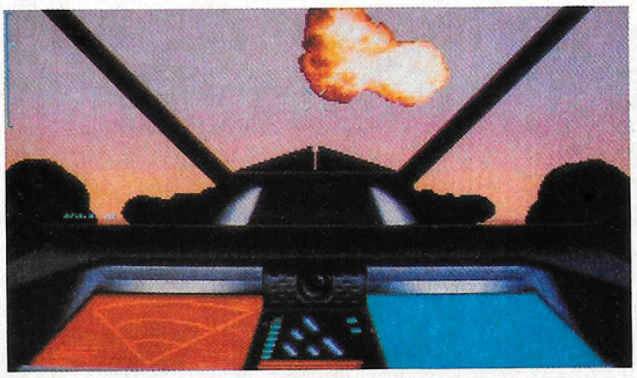
No comando do canhão de defesa, a ação se resume em ficar atirando para todos os lados, até acertar uns aviões e helicópteros, o que é bem fácil, desde que se use um bom joystick.

A bordo do avião TF 22, Zack deve partir para a Rússia. No caminho, muitos tiros, mais imagens bonitas e também pouca interatividade nos comandos. Empolgado com o visual, o jogador pode até se divertir, mas não deve esperar por fortes emoções.

Luiz Mazzaferro Júnior

FILE MANAGER

Fabricante: Interplay
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Configuração mínima: 486 SX, 4 megabytes de RAM, kit multimídia MPC2 (CD-ROM de dupla velocidade)
Controles: mouse
Preço médio: R$ 70,00
Apresentação: um CD-ROM



Para chegar ao complexo naval Cyberia, na Rússia, é preciso vencer batalhas aéreas e terrestres

DICAS

✔ *Aproveite e use os pontos salvos de cada fase para "revivê-las", completando-as de um modo diferente.*

✔ *É melhor ficar longe da garota loira, que vai tentar beijá-lo. Ela é a namorada do chefão.*

✔ *Pesquise todas as salas possíveis na parte de adventure. Só assim você descobrirá ferramentas importantes.*

✔ *Não dispense um bom joystick. É quase impossível controlar a ação de Cyberia em um teclado. E o jogo não suporta mouse.*

✔ *Fique esperto quando encontrar um soldado: não tire o dedo da tecla "Espaço", para acionar a arma a qualquer momento.*

✔ *Não economize tiros na parte de ação. Os inimigos são muito rápidos e se você pensar muito não vai acertá-los.*

✔ *Se o jogo ficar travando no seu computador, dada uma configuração mínima, não se preocupe pois isso é "bug" de programação mesmo. Não tem solução.*

JOGO CEDIDO MCD MULTIMÍDIA, (011) 221-9968

POLICE QUEST
OPEN SEASON

Um policial com ações muito realistas

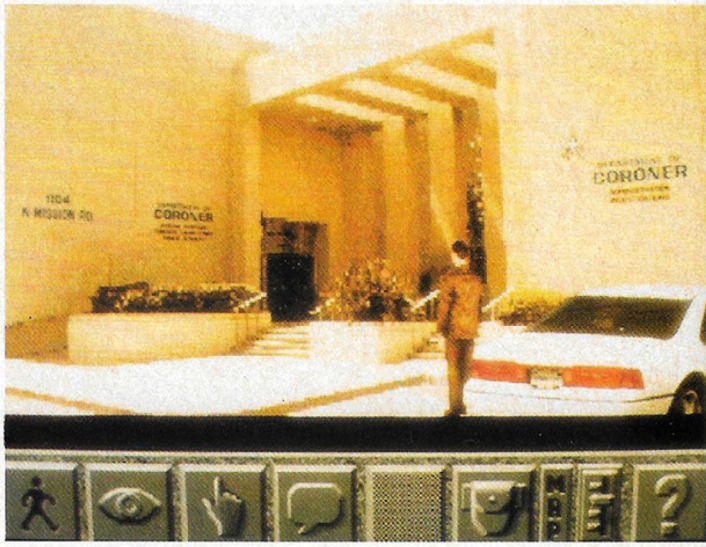
A série Police Quest é sempre um sucesso entre os apreciadores do gênero. Agora, em Police Quest IV, um policial foi assassinado e no esquema de adventure (conversa-se com as pessoas, pega-se objetos, entre outras ações) é preciso descobrir o criminoso. O autor da história é o chefe de polícia aposentado, Daryl F. Gate (que até aparece no jogo), assegurando o realismo da ação, já que tudo é baseado em procedimentos reais da polícia.

Police Quest IV utiliza todos os recursos disponíveis em um CD-ROM. Há vídeos, sons digitalizados, gráficos em full-motion video (como um filme), exibindo cenários filmados em Los Angeles e ações de atores reais, além de efeitos especiais bem interessantes. A música e os sons são sintetizados e o jogo é totalmente falado em inglês, com a opção de acrescentar legendas (também em inglês).

Chamado à cena do crime, o investigador da polícia de Los Angeles, Califórnia, John Carey (papel assumido pelo jogador) descobre que a vítima é seu antigo colega de academia, Bob Hickman, um policial que trabalhava na área. E não é só isso: explorando o local, ele descobre que uma garoto também foi assassinado. Quem teria cometido essa atrocidade? São 3:30 da madrugada. As testemunhas afirmam que não viram nem ouviram nada, a não ser o disparo de tiros.

Tudo que ele pode fazer agora é recolher e documentar provas, para futuras investigações, e retornar à delegacia, para traçar seu plano de ação.

Aí é que começa a diversão. O jogador vai investigar, conduzindo Carey por lugares variados como o Necrotério, a Academia de Polícia e as ruas do bairro de South Central, interrogando todos que encontrar, a fim de elucidar o caso.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O jogador é John Carey (acima), um investigador, e está na pista de um misterioso assassino pelas ruas de Los Angeles

POLICIAL DE VERDADE

Os comandos do jogo são simples e bem conhecidos: andar, olhar, falar, pegar e usar, são as opções disponíveis. Não esqueça de pegar a Beretta 9mm, o bloco de anotações para registrar as informações obtidas no interrogatório e até sacos plásticos, úteis para recolher provas.

Logo na abertura, Carey deve se identificar antes de falar com as testemunhas, apresentar sua insígnia e colher depoimentos. Depois, um giz é usado para marcar a posição do corpo no chão, e a cena do crime é fotografada, para posteriores investigações. Reúna as pistas e capture o criminoso, que está solto pelas ruas de Los Angeles, vivendo todas as emoções de um policial de verdade.

Realismo na história e nos gráficos

Cartilha do Tira

- ***Converse com todas as pessoas várias vezes, afinal nunca se sabe quando alguém está mentindo.***
- ***Fique atento e não deixe de examinar o mais inocente pedaço de papel: ele pode conter informações vitais para o desenvolvimento da investigação.***
- ***Não se atreva a usar o comando "pegar" em uma policial! Ela pode acusá-lo de assédio sexual.***
- ***Grave constantemente o jogo, pois o andamento da história pode mudar, dependendo de suas decisões.***

FILE MANAGER

Fabricante: Sierra On Line
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games (011) 238-1444
Tipo: Adventure
Utiliza: 9 Mbytes no HD (winchester)
Configuração mínima: PC 486SX 33, 4 Mb de RAM, CD-ROM de dupla velocidade
Gráficos: Full Motion video (imagens digitalizadas)
Som: placa de som Sound Blaster ou compatível
Controle: Mouse e teclado
Apresentação: 1 CD
Preço médio: R$ 60,00

Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE AUTOMÓVEIS

AGORA MECÂNICA E MECÂNICA IMPORT ESTÃO EM UMA ÚNICA REVISTA, A MAIS COMPLETA REVISTA DE AUTOMÓVEIS DO BRASIL

SISAL EDITORA

CRIME PATROL

Treine sua pontaria num jogo todo digitalizado

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Enfrenta-se os bandidos (acima) frente a frente: ganha quem atirar primeiro

Tiros para todos os lados e muita correria, como nos seriados policiais. O ângulo do jogador é o melhor (ou o pior) possível: de cara com os bandidos. Vê-se as cenas de frente, atirando, e acertando se possível, todo tipo de criminosos. E não é brincadeira: eles estão a fim de liquidá-lo. Crime Patrol é um jogo do estilo "Live Action" (algo como "ação viva"), com todas as cenas filmadas e reproduzidas no monitor. Para atirar, usa-se o mouse, representado na tela com o ícone de um revólver. O importante é acertar o alvo para continuar vivo. No início, o jogador é um simples policial e deve passar por várias fases, até tornar-se um dos feras da Swat, polícia de elite dos EUA.

O game foi lançado inicialmente para Arcade (fliperama), onde usa-se uma "arma" para atirar em uma tela gigante, geralmente com mais de 34 polegadas. Mas na versão para PC a emoção não diminui. Os gráficos e efeitos sonoros são melhores que o de jogos similares, como Mad Dog MacCree e Whoshot Johnny Rock, por exemplo.

Para começar, atire na palavra "Menu", no canto inferior esquerdo da tela e em seguida na opção "New". O limite máximo é de 10 tiros, que podem ser recarregados clicando com botão direito o mouse sobre o quadro "indicador de munição". Para salvar, basta atirar na palavra "Save".

COMBATA O CRIME

No primeiro nível há quatro missões diferentes e a primeira, apenas um treino, não é obrigatória. A ordem em que são realizadas as missões não importa muito, mas só se atinge o próximo nível completando as três missões de cada fase.

Como policial em início de carreira é melhor treinar um pouco, para aperfeiçoar a mira e evitar derramamento de sangue desnecessário: basta acertar os alvos de papelão. Mas, mesmo com esses alvos, é bom prestar bastante atenção para não atirar em figuras que representam inocentes.

Depois do "aquecimento" o policial tem que enfrentar os ladrões que estão assaltando uma loja de departamentos. Na próxima missão deve-se acabar com os inimigos que aparecem atrás de um carro estacionado. A última fase é dividida em duas partes, a primeira com alvos pré-determinados, com bandidos que aparecem sempre no mesmo lugar e a segunda com inimigos que surgem aleatóriamente.

TRAFICANTES, TERRORISTAS E TIROS

Depois de provar sua eficiência como policial, o jogador chega ao nível de Detetive. São mais três missões nesta categoria, enfrentando perigosos traficantes. Logo no pista de pouso, fique esperto com o bandido que aparece atrás da Ferrari: ele atira muito rápido e pode surpreendê-lo. A seguir, os canalhas aparecem atrás de um caminhão "cegonha", na fase mais difícil para o detetive, que terá um pouco de trabalho para acertá-los. A próxima fase é numa boate, afinal os tiras também precisam de lazer. Mas uma quadrilha de traficantes, ataca e adeus tranquilidade. As garotas que estão dançando não perdem o ritmo, nem mesmo no meio do tiroteio. Resolvido o problema, termina, com glórias, sua carreira de detetive.

Agora prepare-se para entrar na respeitada SWAT, polícia de elite americana, e combater terroristas, para finalmente ingressar na Força Delta. Cuidado com os reféns, não tenha piedade dos bandidos e divirta-se. O game é ótimo para quem gosta de atirar, tem bons reflexos e não está a fim de se envolver em tramas complicadas. ◆

Tony Ricardo Cavalheiro

As imagens são muito realistas, com cenas filmadas e digitalizadas

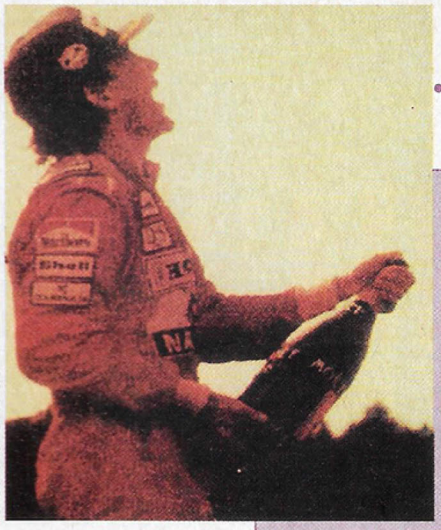
FILE MANAGER

Fabricante: American Laser
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games (011- 238-1444)
Memória: 486 Mega
Configuração Mínima: PC AT 386, Placa de vídeo 512K, Monitor VGA, Mouse, CD-Rom de velocidade simples, Sound Blaster, DOS 3.3
Controle: Mouse
Apresentação: 1 CD
Preço médio: R$ 60,00

Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE MOTOS

VIAJE NAS PÁGINAS DA REVISTA DE MOTOCICLISMO MAIS LIDA DO BRASIL. HÁ 20 ANOS NA POLE POSITION, COM MAIS DE 12 MILHÕES DE EXEMPLARES VENDIDOS.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

AYRTON SENNA - THE FACE OF A CHAMPION

Uma biografia em CD ROM

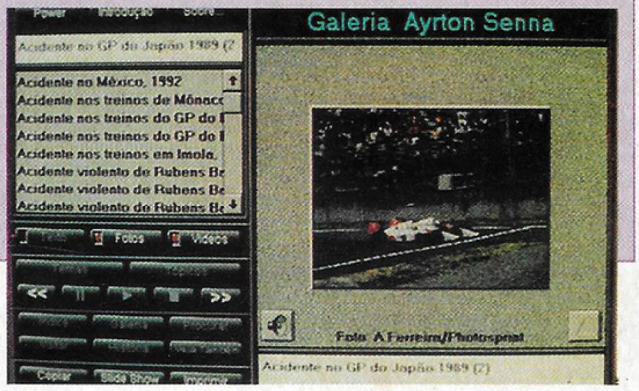
Os fãs de Ayrton Senna, que colecionam reportagens e fotos do grande campeão de Fórmula 1, já podem também relembrar os melhores momentos de sua carreira, com textos, fotos, entrevistas e vídeos, através deste CD ROM, que foi lançado pouco antes do primeiro aniversário da morte de Senna, em primeiro de maio.

São mais de 700 fotos e cerca de 15 minutos de vídeo, apresentando algumas imagens inéditas, com cenas da infância de Ayrton, suas primeiras corridas, passagens pela Lotus, McLaren e Williams, até o acidente que causou sua morte, com a apuração das causas e a repercussão em todo o mundo.

Os textos são divididos em tópicos e contam com recurso de hipertexto (palavras-chave em destaque, nas quais basta clicar para ir a outros itens e obter mais informações), o que facilita a consulta e a compreensão das informações sobre circuitos, personalidades e pilotos.

Há fotos de boa qualidade e entrevistas interessantes, mas os vídeos são curtos e mesmo em resolução Super VGA a imagem é um pouco granulada. Para assisti-los, pode optar por Normal (janela), Full Screen e Zoom X2 (tela inteira). Entre as músicas selecionadas, há o conhecido "Tema da Vitória", que tocava na televisão quando Senna ganhava uma corrida.

O programa apresenta os grandes momentos da carreira do campeão de Fórmula 1, com vídeos, fotos, entrevistas textos e músicas



PROGRAMA S CEDIDOS PELA BRASOFT (011-238-1444)

SECRETS OF STARGATE

O making of do filme

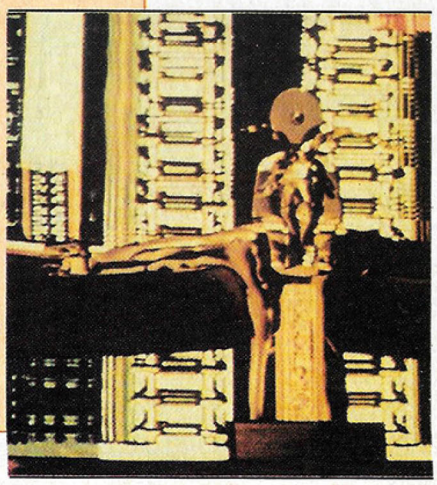
Não confunda: o CD-ROM Secrets Of Stargate parece jogo, mas é um completíssimo "making of" do filme Stargate, ou seja, mostra em detalhes como foi realizado o filme. Essa super-produção, um sucesso nos cinema, é um épico de aventura, com incríveis efeitos especiais, cenários belíssimos, além dos atores Kurt Russel e James Spader no elenco.

Entre Horus, Ra e outros deuses egípcios, o usuário viaja, junto com os aventureiros da história, para outra dimensão. Passeando pelo interior de uma pirâmide, pode-se escolher entre cinco áreas diferentes para conhecer tudo sobre o filme: People ("pessoas"), Storyboards ("roteiro"), Movies ("filme"), Art/Stills ("arte e fotos") e Ancient Wisdom ("sabedoria milenar").

Entre muitas cenas de Stargate, fotos, textos, entrevistas com os atores e os mais fantásticos efeitos especiais, com animações muito bem feitas, há também textos com informações sobre atores, produtores e técnicos do filme.

Só para ter uma idéia, logo "de cara" já se pode ver o "trailer" do filme completo. Mais adiante, há várias animações, com trechos extraídos do filme, muito bem selecionados. Os fanáticos por cinema vão adorar. Pena que não dá para jogar.

Entre imagens belíssimas, o usuário pode consultar várias áreas diferentes e saber tudo sobre atores que participaram do filme, como Kurt Russel (à esq.)



FOTOS: DAUMER DE GIULI

TRIPLE PLAY ENGLISH

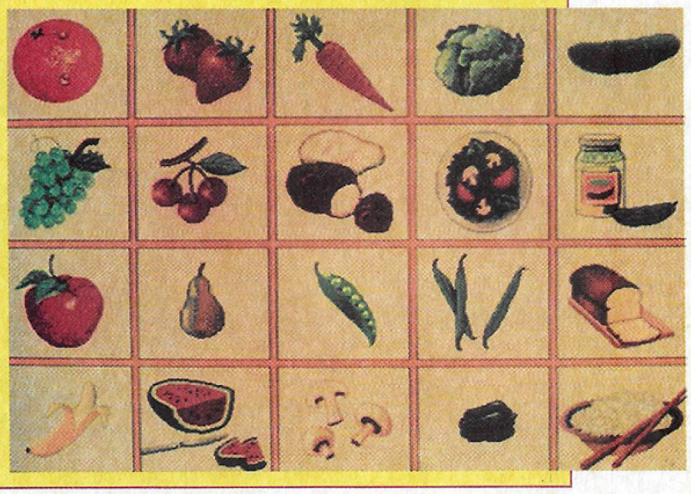
Para melhorar o inglês

Do you speak English? Bem, se você nem entendeu a pergunta, com Triple Play English vai continuar sem entender. O programa é indicado para quem já tem algum conhecimento de Inglês, quer ampliar o vocabulário, se familiarizar com a sonoridade da língua e, principalmente, aprender a pronunciar corretamente as palavras, pois não há textos. Além de ouvir atentamente a narração para realizar as atividades propostas, você pode gravar sua voz para participar da brincadeira.

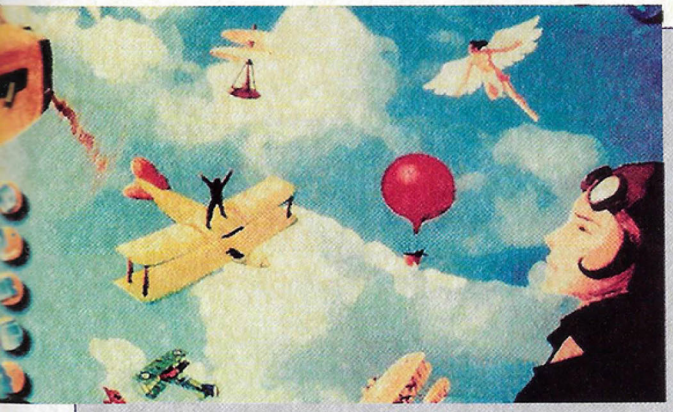
Para quem nasceu em país de língua inglesa, o software é indicado para o público infanto-juvenil. Para brasileiros pode ser um excelente auxiliar na aprendizagem do idioma, independente da idade, propondo atividades e jogos, com diferentes níveis de dificuldades. Há seis opções de temas: food and drink ("alimentos e bebidas"), numbers ("números"), home and office ("casa e escritório"), places and transportation ("lugares e transportes"), people ("gente") e activities ("atividades"). O usuário escolhe um deles e, clicando com o mouse, pode acessar as cenas relacionadas ao tema

Há três níveis de dificuldade, com atividades de percepção visual e auditiva, concentração, lógica, memória entre outras. Através de ilustrações simples, como frutas, automóveis, livros ou mesmo situações do dia-a-dia, Triple Play English, apresenta diferentes formas de bingo, jogo da memória, diálogos, brincadeiras com números e até com mapas. Ótimo para quem já tem alguma base de inglês e pretende melhorar no idioma.

Entre os vários jogos, há bingos (ao lado) e histórias em quadrinhos, onde é preciso encaixar os diálogos, seguindo a ordem das ilustrações



PROGRAMA CEDIDO PELA MSD (011- 820-5160)



DARING TO FLY - FROM ICARUS TO THE RED BARON

A aviação dos tempos românticos

Um CD sobre a aviação, mostrando desde os primeiros projetos, quando o homem apenas sonhava em voar, até aviões de guerra de 1950. Com poucos sons e gráficos simples, o programa em forma de enciclopédia tem tópicos como Kid's Corner, para as crianças, Stories, contando as histórias ligadas a aviação, e Plane Gallery, um álbum com fotos detalhadas, entre outros.

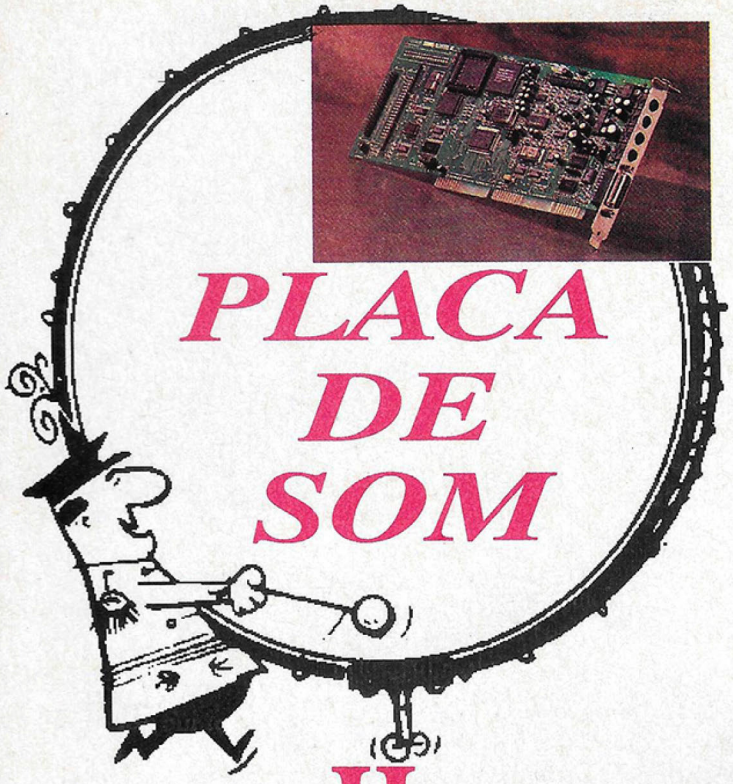
Mas em Libraries ("biblioteca"), onde deveria haver biografias confiáveis e informações técnicas, dá para perceber que a enciclopédia é "meio aérea", pois Alberto Santos Dumont, brasileiro considerado pai da aviação, é mencionado como argentino. Uma grande "pisada na bola".

Mas a opção Airplane Gallery ("galeria de aviões") é bem legal, apresentando um quadro no qual se escolhe um avião e aparece uma foto, com várias informações técnicas e curiosidades. Há também tópicos interessantes explicando fenômenos da Física e sugerindo experiências com o ar e com o vento, como "Por que os balões voam?". As ilustrações, no entanto, são antiquadas, sem grandes recursos de interatividade.

Infelizmente só há aviões produzidos até 1950. Nada de modernos F-15, por exemplo, que poderiam tornar a enciclopédia mais interessante e mais completa.

PROGRAMA DISTRIBUÍDO PELA BRASOFT (011- 238-1444)

Há fotos, tópicos e dados históricos, como a participação das mulheres na aviação



SEU PC PODE FALAR

Um acessório fácil de instalar, para você ouvir todos os sons de jogos e programas

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Software: anote os endereços que serão pedidos nos jogos

Há cerca de três anos atrás, as placas de som ganharam espaço no mercado, tornando-se um dos acessórios mais importantes para aproveitar os recursos de um PC, até então "mudo". Ela é quem vai determinar a intensidade do realismo de um jogo, por exemplo. Sem a placa de som seria impossível escutar um ator famoso de Hollywood representando em um jogo, como acontece em "Wing Commander III" ou "Under a Killing Moon", por exemplo.

Há várias marcas, modelos e padrões diferentes de placas, disponíveis em lojas e importadoras. As mais comuns no Brasil são as americana Creative Labs, com o modelo "Sound Blaster". Mas a "família" de placas de som de outras marcas com o padrão Sound Blaster é muito vasta: praticamente qualquer modelo suporta este padrão, sem necessidade de drivers emuladores (que "fingem" ser uma Sound Blaster).

FUNCIONAMENTO E SOM MIDI

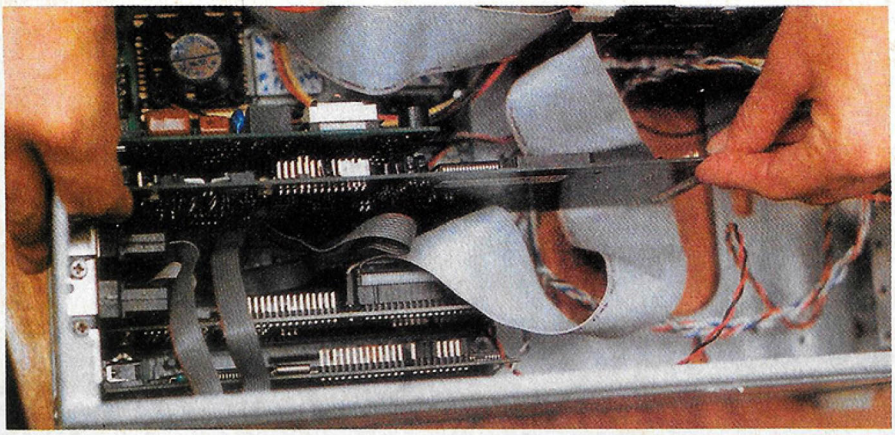
Uma placa de som funciona, de forma simplificada, como um gravador comum, mas na linguagem de bit e bytes. Ao usar um microfone, por exemplo, para gravar uma voz no computador, as ondas sonoras são transformadas pelo microfone em sinais elétricos, que são processados na placa de som e se transformam em arquivos, que podem ter o sufixo .WAV ou .VOC, e gravados no HD ou em disquetes. Quando o PC lê esses arquivos, o processo é inverso: o arquivo .Wav é mandado para a placa de som, que transforma os dados em sinais elétricos, que são enviados à caixa de som, onde voltam a ser sonoras. Este é o som digital.

Há também o padrão MIDI (*Musical Instrument Digital Interface,* algo como "instrumentos musicais de interface digital"), chamados também de General MIDI e com arquivos .MID. Nesse caso, é como se "dentro" da placa de som, já estivessem gravados os timbres de uma série de instrumentos musicais, funcionando como sintetizadores. Ao processar um arquivo no padrão MIDI, a placa não trabalha com os sons propriamente ditos, mas com instruções para funcionamento dos sintetizadores, uma espécie de pauta musical, para que reproduza os sons de um piano, por exemplo.

Num jogo, para diferenciar os sons do padrão MIDI dos sons digitais, basta prestar atenção: os digitais são as vozes e efeitos (como o de uma chave abrindo uma porta), digitalizações de sons da vida real. Já os sons em MIDI são as músicas.

COMPATIBILIDADE

Existem basicamente placas de som de 8 e 16 bits. As de 8 bits, consideradas ultrapassadas, praticamente não são mais fabricadas, pois a qualidade do som é muito inferior ao das placas de 16 bits. Já todos os modelos de 16 bits, estéreo, reproduzem sons com qualidade semelhante ao de um toca CD player. Além das placas que acompanham drives de CD-ROM nos kits multimídia, pode-se comprar somente a placa de som.



DAUMER DE GIULI

Hardware: basta "espetar" a placa em um dos slots livres

Nesse caso, não deixe de verificar a compatibilidade (para uma futura compra do drive de CD-ROM), pois há conexão entre a placa de som e a do CD-ROM e é fundamental que elas se " entendam". É importante ainda que a placa tenha 100% de compatibilidade com o padrão Sound Blaster. E se for compatível também com a Sound Blaster 16, melhor ainda!

As "portas" para o encaixe de microfones e alto-falantes para amplificar o som também merecem atenção. Observe se os controles de volume da sua placa podem ser ajustados por hardware, isto é, se há um botão na parte de trás do acessório. No caso do modelo não ter esta opção, o ajuste de volume só poderá ser feito por software, ou seja com o mouse num ícone que aparece no monitor.

Alguns modelos de caixa de som têm botões que permitem que o controle de volume seja feito na própria caixa, que tem um amplificador embutido. Pode-se optar por pilhas ou por um transformador (a maioria das caixas trabalha com seis volts), que tem custo reduzido e dura muito mais. Com músicas, narrações e efeitos sonoros, vai ser muito mais divertido jogar e trabalhar. Além disso, mesmo que não se tenha CD-ROM, as duas caixas de som ao lado do monitor sempre impressionam bem, deixando seu PC com cara de multimídia.

Luís Mazzaferro Júnior

Instalação

Instalar uma placa de som é um serviço simples, que pode ser feito por qualquer pessoa com um pouco de experiência. Siga estes passos:

1- Desligue o PC da tomada e retire os parafusos da tampa abrindo o computador. Tome o cuidado de descarregar a eletricidade estática de seu corpo, tocando os dedos na "fonte" (o transformador);

2- Pegue a placa de som e encaixe-a em um slot (espécie de canoa que tem na placa-mãe) livre;

3- Ligue o computador. Coloque o disquete de instalação que vem com a placa no drive e digite no prompt do DOS A: ou B: (dependendo do caso);

4- Digite install e pode ir dando <enter> na sequência de telas. Aproveite para anotar os números do IRQ e DMA, que poderão ser solicitados no futuro na instalação de jogos ou programas;

5- Após copiar os arquivos, o programa pedirá para reinicializar o PC. Faça isso e, ao entrar no Windows, será criado o grupo de programas.

6- Não se esqueça de plugar as caixas de som e pronto: seu computador começará a "falar".

Padrão Q- Sound

A novidade no mercado de placas de som é a compatibilidade com o padrão Q-Sound, também chamado de "som 3D". O Q-Sound proporciona um efeito sonoro muito interessante, que trabalha em conjunto com o som estéreo: todos os sons gerados pela placa, como o de um tiro, por exemplo, são transmitidos aos alto-falantes, que distribuem as ondas sonoras em volta do ouvinte formando um ângulo de 180º em sua volta. Isso dá sensação de profundidade, e é como se o tiro ricocheteasse nas paredes ao seu redor e então entrasse no ouvido, parecendo que veio de trás, ou dos lados... Mas ainda são poucas as placas de som que suportam este padrão, uma delas é a Sound Blaster AWE32.

Algumas opções

Escolha a placa de som mais adequada, sempre de olho na qualidade e nos preços, é claro!

SOUND BLASTER 16

Fabricante: Creative Labs

É a mais barata, compatível e fácil de encontrar. Todos os jogos ou aplicativos multimídia aceitam o padrão Sound Blaster. Mas ela não pode receber upgrades de memória para adição de timbres de outros instrumentos musicais. A qualidade sonora é razoável, e tem a possibilidade de receber upgrades para compatibilizá-la com o padrão General MIDI, com uma placa "filha" chamada Wave Blaster . Outro upgrade que a SB16 suporta é para o chip ASP, que comprime e descomprime arquivos de som em tempo real (na hora do uso).

Preço médio: R$ 120,00

ADVANCED GRAVIS ULTRASOUND MAX

Fabricante: Advanced Gravis Computer

Quem procura qualidade em composições MIDI e alguma compatibilidade com jogos, tem na Gavis UltraSound Max uma boa opção. Ela é compatível com o padrão General MIDI e Sound Blaster, em ambos sob emulação de software (o disquete permite a placa simular que tem estes padrões). O sintetizador wavetable da Gravis pode receber upgrade por software e ainda novos timbres de instrumentos.

Preço médio: R$ 280,00

SOUND BLASTER AWE 32

Fabricante: Creative Labs

É indicada para profissionais que trabalham com multimídia ou para quem joga muito. A AWE32 tem 512 kbytes de memória RAM, mas também aceita upgrades, usando-se chips comuns de memória SIMM. Seus recursos são muitos e compatibilidade é o que não falta: passando por General MIDI (sob emulação de software), Sound Blaster 16 (é claro!) e GS, que é um padrão recentemente criado pela Roland, além do Q-Sound (som em "3D") que a placa é capaz de reproduzir e até criar. A qualidade do som é muito boa, só devendo um pouco em qualidade para a sua irmã, a Wave Blaster, que tem timbres melhores do que os emulados pela AWE. A interface para CD-ROM da AWE 32 é restrita aos drives da Panasonic, Mitsumi e Sony. A SB AWE32 é distribuída em dois "pacotes". O "Creative Labs Sound Blaster AWE32" com microfone, programa para reconhecimento de voz e comandos no Windows, programas para controle da placa, utilitários e jogos, além do chip ASP embutido em hardware. Já o pacote mais simples, chamado "Value Edition", vem somente com a placa.

Preço médio da AWE32 completa: R$ 400,00

Preço médio da AWE32 "Value Edition": R$ 300,00

CD-ROM SEM

ILUSTRAÇÃO: ALBERTO NADDEO

As soluções para suas dúvidas no uso de kits multimídia

Tudo é alegria quando chega o kit multimídia. Logo, porém surgem as dúvidas. O CD de música, por exemplo, não toca. Coloca-se o fone de ouvido no local escrito "Phones" e não sai som algum. Para ajudar a explorar todo o potencial de um CD-ROM, Computer Games *preparou este guia com os principais problemas que podem ocorrer com um CD-ROM e as soluções. Caso sua dúvida não seja esclarecida, escreva para a redação de* Computer Games.

Como ouvir CDs de música no meu CD-ROM?

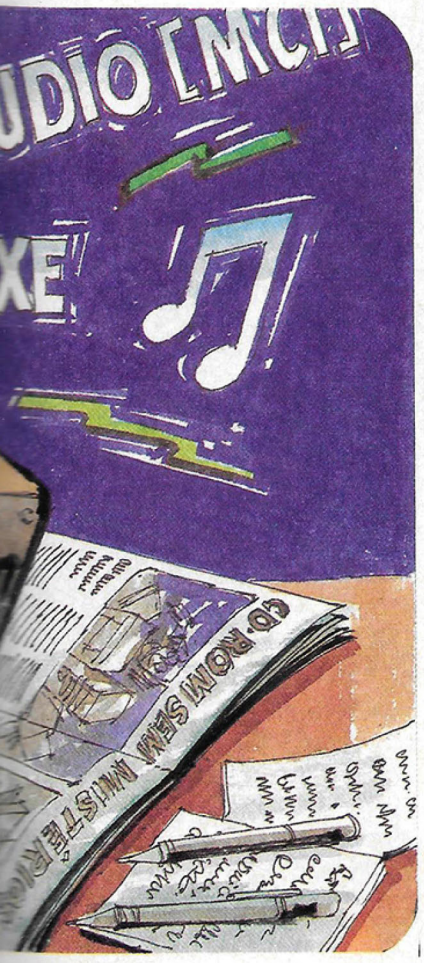
Para isso, é preciso fazer uma configuração pelo Windows. Abra o "Painel de Controle" e clique no ícone "Controladores". Na janela que se abre, escolha a opção "CD Audio [MCI]" e clique o botão "adicionar". Serão pedidos então os disquetes do Windows. Siga a ordem pedida. Depois, basta colocar os CDs de áudio, clicar no EsembleCD (se for uma Sound Blaster ou no ícone correspondente para outras marcas) e operar o painel que aparece no monitor, como se fosse um aparelho de som de verdade.

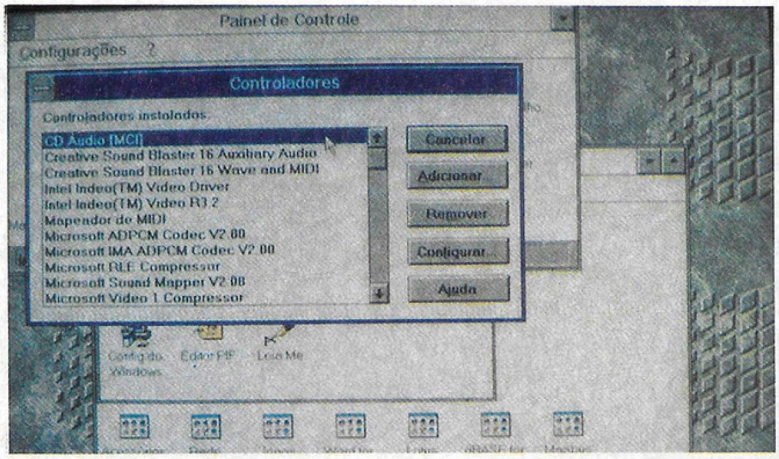
O que significa aquela luzinha, onde está escrito "Busy" (ocupado, em inglês), que fica piscando?

A luzinha significa que o seu CD-ROM está "trabalhando" ou seja, lendo um CD. Enquanto estiver acessa, não balance o computador para evitar problemas na leitura. Se seu CD-ROM for de velocidade simples, espere que a luz se apague para dar novas ordens ao computador. Senão, cria-se uma "fila" de comandos, o que deixa o PC mais lento.

Conecto o fone de ouvido no local indicado por "PHONES"

MISTÉRIOS





DAUMER DE GIULI

Para ouvir CDs de áudio no computador é preciso configurar essa opção no Windows

no CD-ROM enquanto estou jogando e não ouço nada. Qual o problema?

Isso acontece porque a saída "PHONES" do CD-ROM é apenas para ouvir CDs de áudio (música). Para ouvir os sons do software (jogos ou programas), é preciso conectar o fone na saída do auto-falante (SPK OUT), que fica na parte de trás do computador.

Como regular o volume do CD, de dentro do Windows?

É preciso ter um software que controle a placa de som. No caso da SoundBlaster, por exemplo, este software é chamado "Creative Mixer" cujo ícone é colocado no grupo da "Sound Blaster 16". Ao ser aberto, todos os controles são apresentados, como num aparelho de som "de verdade", e podem ser mudados com o mouse.

É possível conectar o CD-ROM ao aparelho de som? Como fazer?

O primeiro passo é verificar se seu aparelho de som possui entrada auxiliar. Na maioria dos aparelhos, estas entradas são chamadas de AUX. Também é preciso ter um cabo em "Y" (que acompanha alguns kits), com um plug que encaixe na saída de alto falantes da placa de som (SPK OUT) e com dois plugs RCA na outra extremidade, para encaixar na entrada AUX do aparelho de som. Basta, portanto, conectar o PC e o aparelho de som com este cabo e pronto.

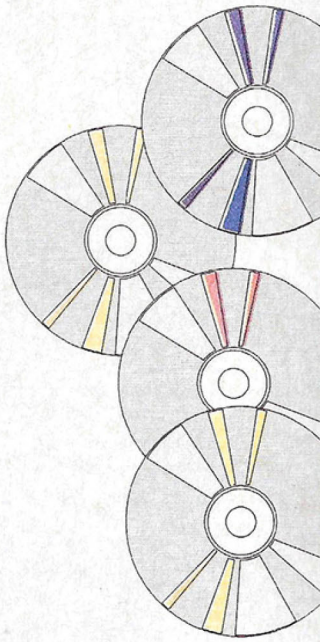
Quero comprar um kit multimídia e não sei como escolher o melhor. Quais os fatores que diferenciam os vários modelos do mercado?

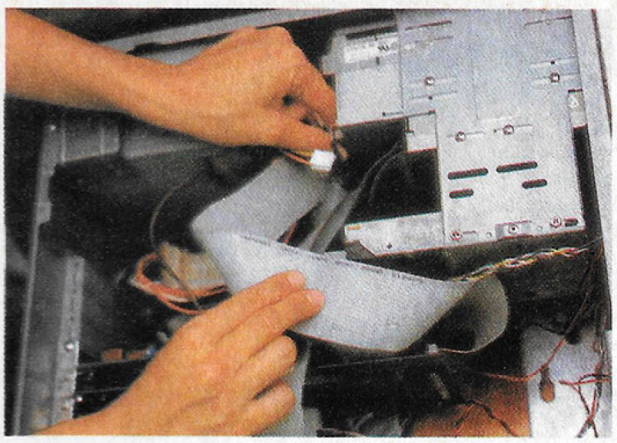
Atualmente, os melhores programas requerem CD-ROMs de dupla velocidade e placas de som com 16 bits. Sem esta configuração mínima muitos softwares não chegam a rodar, ou rodam tão lentamente a ponto de não poderem ser utilizados. Caso possa gastar mais, compre um CD-ROM de velocidade quádrupla, que custa cerca de US$ 400 (só o drive de CD-ROM, sem a placa de som), portanto o dobro do drive de dupla velocidade, mas garante uma performance muito melhor.

Quais os cabos necessários para fazer a instalação de um CD-ROM?

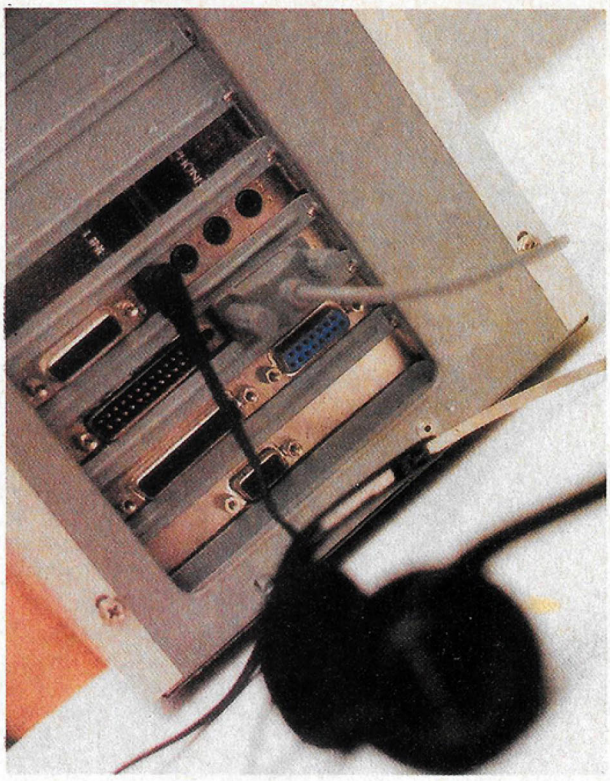
Para instalar um drive de CD-ROM, são necessários dois cabos que ligam o CD-ROM à placa de som. O primeiro é semelhante a uma fita (um cabo chato) e o outro é um cabo fino, com dois plugs brancos. Ambos devem acompanhar o kit multimídia. Também é preciso ter um cabo de energia elétrica, que sai da fonte do computador, e que deve ser plugado na parte traseira do CD-ROM.

Ao instalar o kit multimídia, como identificar o lado certo ➤





FOTOS: DAUMER DE GIULI



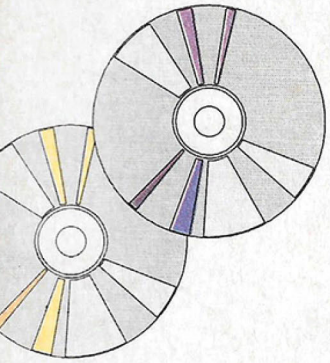
Na instalação do kit multimídia (acima) deve-se observar a linha vermelha que há na fita, para colocá-la do lado certo. Para ouvir o som de jogos pelo fone de ouvido encaixe-o na parte traseira do PC (à dir.)

para conectar a "fita" (fiação) no CD-ROM e na placa de som?

Repare que na fita existe um lado com uma linha colorida, geralmente vermelha. Tanto na placa de som quanto no drive, existe o número "1" gravado em um dos cantos do encaixe da fita. É deste lado que a linha vermelha deve ser encaixada (foto acima).

A instalação do CD-ROM correu bem, mas quando tento usá-lo surge a mensagem: "versão do DOS incorreta", e o CD-ROM não funciona. Como resolver o problema?

Este problema ocorre porque, muitas vezes, o driver (programa que permite que o micro reconheça o CD-ROM) fornecido pelo fabricante é anterior a versão do DOS que está sendo utilizada. Para resolver este problema é só utilizar o arquivo MSCDEX.EXE do próprio DOS. Entre no AUTOEXEC.BAT (digite "EDIT AUTOEXEC.BAT" no prompt do DOS) e na linha em está o arquivo MSCDEX substitua o caminho por C:\DOS\ MSCDEX.EXE.



Alterações em alguns parâmetros no Autoexec.Bat podem melhorar a performance de um CD-ROM

```
Arquivo  Editar  Localizar  Opções
                 AUTOEXEC.BAT
@ECHO OFF

PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\MOUSE;

SET TEMP=C:\TEMP
SET LMOUSE=C:\MOUSE
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E

LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V /M:15

LH C:\MOUSE\MOUSE.COM
LH C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE /X 512 512
LH C:\DOS\SHARE.EXE
LH C:\SB16\DIAGNOSE /S
LH C:\SB16\SB16SET /P /Q
```

Velocidade dupla significa que o CD-ROM gira duas vezes mais rápido? Qual a vantagem?

É exatamente isso. Velocidade é o tempo que o drive de CD-ROM leva para ler uma determinada quantidade de dados. Um CD-ROM de velocidade simples lê 150 Kbytes por segundo; um de velocidade dupla 300 Kbytes; de quadrupla 600 Kbytes por segundo e assim sucessivamente. Atualmente, um drive de dupla velocidade reúne a melhor relação custo benefício.

O que acontece se tentar rodar um CD-ROM em um CD-Player normal?

Na maioria das vezes nada. Em alguns casos, é possível ouvir ruídos esquisitos e outros casos, mais raros, trechos da música de um game. Os CD-ROM que podem ser ouvidos em CD de áudio trazem uma advertência na embalagem, e normalmente tratam da vida e obra de músicos, por exemplo.

Como posso melhorar a performance do drive de CD-ROM, que está muito lento ?

Se o PC for um 386 ou um 486SX o processamento é lento mesmo. Se for um processador mais rápido (PC 486 DX2 66), equipado com um CD-ROM de dupla velocidade o problema pode ser com os "buffers" do CD. Buffers são "pedaços" da memória RAM, alocada para "guardar" informações lidas do CD-ROM para acesso mais rápido. Este parâmetro está na linha do MSCDEX.EXE, que está no arquivo AUTOEXEC.BAT (digite EDIT AUTOEXEC.BAT no prompt do DOS). Procure a linha *C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V /M:15* (ou algo parecido). O Buffer está indicado no parâmetro /M:15, por exemplo, que indica o tamanho do "buffer" alocado pelo CD-ROM, neste caso 15 kbytes. Tente aumentar este buffer, mas não muito, pois ocupará muita memória convencional. Um bom valor para se tentar é 20 kbytes, ou 30, para os mais ousados, ou que podem carregar o MSCDEX na "memória alta", usando um otimizador de memória, como o MEMMAKER. Se isto não funcionar, verifique se o seu DOS está na versão 6.2 ou maior, e carregue o SmartDrive na memória. Para fazer isto, apenas digite ***SMARTDRV*** no prompt do DOS.

BOOT SELETIVO

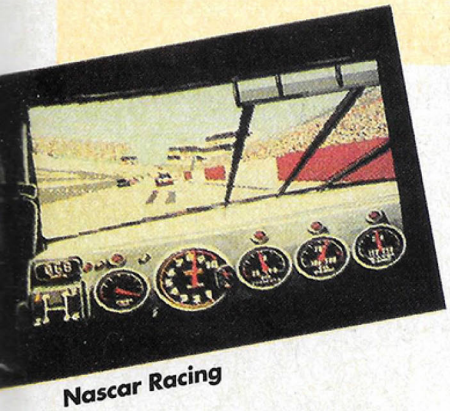
Memmaker

DISCO DE BOOT

Boot frio

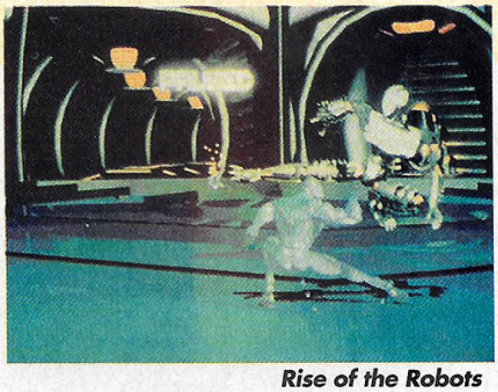
AUTOEXEC.BAT

CONFIG.SYS



Nascar Racing

Com alguns ajustes no PC é possível resolver o problema de "memória insuficiente"



Rise of the Robots

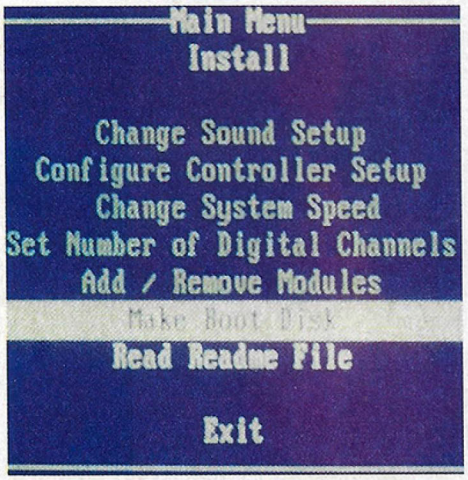
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Como rodar jogos com 4 Mbytes de memória RAM

Não se discute mais: memória RAM é um dos melhores investimentos que se pode fazer em um PC. Apesar disso, a maior parte dos computadores é vendida com 4 Mbytes de memória RAM, o que se tornou praticamente um padrão brasileiro. Só que a maioria dos jogos e programas atuais tem o aviso: "requer no mínimo 4 Mb de RAM, com 8 Mb recomendados". Na prática, esse aviso pode significar "Memória insuficiente" aparecendo na tela e um jogo ou programa que não roda. O fabricante não mentiu, pois o jogo pode rodar, mas é preciso "acertar" o computador para que isso aconteça.

Esse problema ocorre porque uma parte dos 4 mega de memória RAM está sendo utilizada por outros programas do PC, nem sempre úteis ao jogo ou ao programa que se pretende rodar naquele momento. A melhor solução é mesmo comprar mais memória para o PC, afinal de pouco adianta ter um Pentium 100 Mhz com 4 Mega, pois o computador não terá como ser rápido.

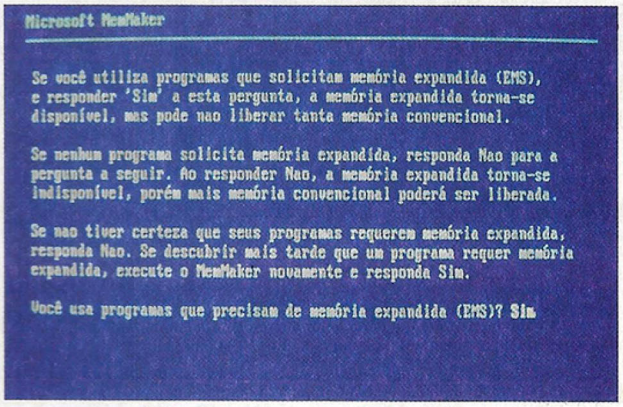
Mas, enquanto o "upgrade" não chega, siga estes passos para tentar fazer rodar melhor seus jogos. É importante lembrar que, com pouca memória, os jogos não mostram todos seus recursos, ficando mais lentos, com gráficos mais simples e muitas vezes sem som.



Quando o jogo sugere um disco de boot, aceite. É a melhor solução

1 - DISCO DE BOOT

Muitos jogos, como Nascar Racing, por exemplo, ao serem instalados oferecem a possibilidade de fazer um "disco de boot". Isso significa que os programas do jogo fazem uma análise do PC e es- ➤



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O MemMaker é um gerenciador de memória do DOS, que faz ajustes automáticos para quando se precisa de memória EMS

colhem apenas o que for necessário para rodá-lo, gravando essas informações em um disquete, que deve ser colocado no drive para que o PC possa fazer este disco de boot. Depois de pronto, para que funcione basta colocar o disco no drive A: (ou B:, dependendo de em qual deles está colocado o "boot") e dar um *Reset* na máquina. Ao ligá-la novamente são carregados do disquete apenas o mínimo de arquivos necessários para o jogo rodar.

2 - MEMMAKER

Quem tem o DOS com versão 6.0 ou superior, pode usar o utilitário MemMaker para ajudar na configuração. O primeiro passo é verificar se o programa ou jogo que se deseja instalar requer ou não memória EMS (memória expandida). Verifique na caixa do produto ou no manual, ou ainda se aparece o aviso na hora de se tentar rodar o jogo. Rode então o MemMaker, digitando "MEMMAKER" no prompt do DOS. Basta ir dando <*Enter*> nas telas até aparecer a pergunta: "Você utiliza programas que requerem memória EMS?". Responda sim ou não, apertando a barra de espaços, dependendo do que verificou anteriormente. O Memmaker faz tudo sozinho, resolvendo a maioria dos problemas de usuários inexperientes.

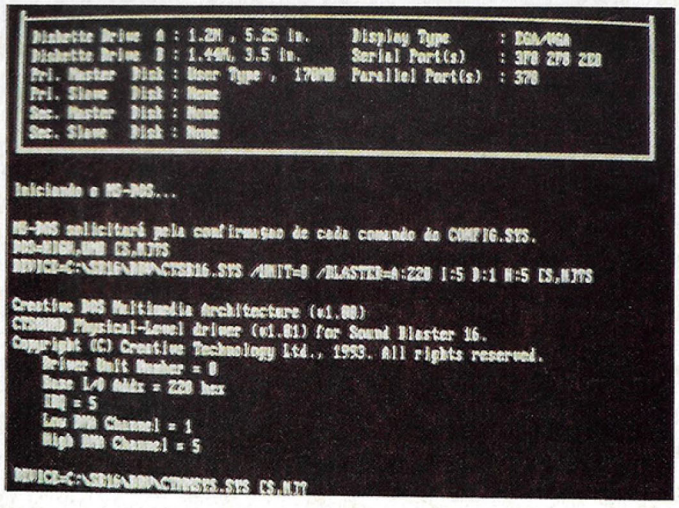
3 - BOOT FRIO

O chamado "Boot Frio" é feito teclando-se o F5 enquanto o PC é ligado. Trata-se de um boot que ignora os arquivos de configuração, como o Config.Sys e Auto exec.Bat. Pode ser bastante útil para rodar softwares famintos por memória, mas há um pequeno problema: o Windows não roda. São ideais para jogos que tem DOS próprio (o chamado DOS G4W). Se faltar algum arquivo (do Config.Sys ou do Autoexec. Bat), ao se digitar o nome do game aparecerá o arquivo que deve ser carregado. Aí é preciso usar o Boot Seletivo.

4- BOOT SELETIVO

É feito apertando-se a tecla F8, quando o computador é ligado. A máquina vai pedir que se confirme, uma a uma, todas as linhas do Config.Sys e do Autoexec. Bat. Os nomes podem parecer estranhos, mas não é muito difícil descobrir para que servem. Por exemplo a linha SET LMOUSE= C:\MOUSE [S /N]? indica claramente que se trata da linha do mouse. Se o mouse for necessário responda "S" (ou "Y" se for em inglês), caso contrário digite "N" e o programa de mouse não será carregado. Respondendo apenas Sim ou Não, não há qualquer risco de danificar o PC ou os programas, já que se nada der certo, basta apertar o Reset que o computador vai carregar tudo normalmente. Por isso pode-se ir fazendo-se várias tentativas, até conseguir carregar um mínimo de programas para que o jogo rode, tendo o máximo de memória liberada. ◆

Usando a tecla F8 ao ligar o PC, pode-se fazer um Boot Seletivo, ou seja, selecionar só os arquivos necessários para rodar um jogo



As linhas do Boot

No Boot Seletivo é preciso confirmar cada linha para que ela seja carregada. Confira o significado e a importância de algumas delas :

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

(Gerenciador de memória alta. Totalmente necessário.)

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

(Também trata-se de um gerenciador de memória. Tente rodar o programa com esta linha. Caso o programa não rode, retire-a)

DOS=HIGH,UMB

(Coloca o DOS na memória alta. Muito útil para liberar memória convencional)

DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD001 /P:220 (exemplo)

(Esta linha é necessária para habilitar o drive de CD-ROM. Use-a somente se o programa for em CD. Esta é a linha padrão para o CD-ROM de dupla velocidade da Creative Labs. Se este não for o seu drive de CD, consulte o manual do CD-ROM e coloque a linha correspondente)

AUTOEXEC.BAT

LOADHIGH C:\MOUSE\MOUSE.COM (exemplo)

(Acrescente esta linha caso o software precise usar o mouse e não seja para Windows. É possível que o arquivo MOUSE. COM não seja encontrado diretório C:\MOUSE. Sendo assim, é só mudar esta linha para o diretório correto.)

LOADHIGH C:\DOS\SMARTDRV.EXE

(Este é um dos programas que mais consomem memória é não é 100% necessário. Sua função é acelerar o acesso ao winchester.)

LOADHIGH C:\SB16\MSCDEX.EXE /S /D:MSCD001 /V /M:15 (exemplo)

(o MSCDEX é o complemento da linha SBCD do CONFIG.SYS. É necessário somente se o software for em CD. Não se esqueça que está é a linha do drive da Creative Labs de dupla velocidade. Consulte seu manual caso seu drive não seja compatível.)

PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE PARA:

(011) 574-0747 SÃO PAULO

(021) 439-9300 RIO DE JANEIRO

Classic Soft

Fone/Fax (011) 875-4644

CD GAMES PC

Dark Forces	R$ 69
Space Pirates	R$ 45
Crime Patrol	R$ 50
Wing Commander 3	R$ 89
Drug Wars	R$ 48
Nascar Racing	R$ 40
Mortal Kombat II	R$ 75

CD GAMES PC

Rebel Assault	R$ 46
Creature Shock	R$ 65
Descent	R$ 65
Mega Race	R$ 28
Novastorm	R$ 39
Mask (Pornô)	R$ 30
Alone in the Dark 3	R$ 70
Blacktorne	R$ 58
Dr Clip Art (pcx/bmp)	R$ 18
Dr Fonts (2000 fonts)	R$ 21

SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO GRÁTIS!

Rua João Cordeiro, 495 - Freguesia do Ó - SP - Capital - 02960-000

TUDO EM CD ROM

Últimos lançamentos

CONSULTE NOSSOS PREÇOS!!!

Central SOFT

SHAREWARE E DOMÍNIO PÚBLICO

Jogos e Aplicativos p/ PC

TEL.: (011) 256-2544

FAX: (011) 259-8430

BBS: (011) 871-2859

R. Barão de Itapetininga, 88 - 7º andar - cj. 707 - CEP 01042-000

Solicite catálogo completo enviando um disquete HD ou R$ 2,00

MEGASOFT CD CLUB

OS MELHORES TÍTULOS EM CD-ROM

Under a Killing Moom	R$	65,00
The 7th Guest	R$	38,00
Crime Patrol	R$	48,00
The Fortress of Dr. Radiaki	R$	92,00
Companions of Xantia	R$	48,00
Lands of Lore	R$	48,00
Rebel Assault	R$	38,00
Megarace	R$	35,00
Mad Dog 2: The Lost Gold	R$	42,00
Litil Divil	R$	48,00
The Lawnmower Man	R$	40,00
Doom 2	R$	65,00
Myst	R$	50,00
Wrath of the Gods	R$	49,00
Wing Commander Armada	R$	52,00
Syndicate Plus	R$	48,00
Comanche	R$	51,00
10 Pak vol. 1	R$	60,00
10 Pak vol. 2	R$	70,00
6 Pak for children	R$	50,00
Al-Qadin	R$	45,00
Police Quest 4	R$	46,00
F-15 Strike Eagle 3	R$	35,00
Hell Cab	R$	48,00
Outpost	R$	44,00
Ultima 8 Pagan	R$	42,00
Strip Poker	R$	32,00
The Dream Machine	R$	70,00
SimCity 2000	R$	45,00
Man Enough	R$	70,00
Microcosm	R$	52,00

Mais de 300 títulos em CD-ROM

Rua Barão de Itapetininga, 297 - 4º and. - sl. 44

São Paulo SP Centro

Próximo ao Metrô República

Tels.: (011) 231-2367/Fax: (011) 214-2650

KITS MULTIMIDIA

Discovery 16	R$ 400,00
Sound Blaster Office Professional 16	R$ 470,00
Sound Blaster Edutainment 16	R$ 550,00

+ impostos regionais

Solicite catálogo gratuitamente.

Enviamos para todo o Brasil.

Aceitamos Credicard e Diners.

Alex Soft Informática

DISPONÍVEIS EM DISQUETE E CD

DARK FORCES
MORTAL KOMBAT II
NASCAR RACING
LEMMINGS III - CHRONICLES
HERETIC
THE LION KING
ALADDIN
DESERT STRIKE
WORLD CIRCUIT
INDYCAR RACING
ROBOCOP 3D
SIM CITY 2000
TIE FIGHTER
BATMAN RETURNS
SPEED RACER
STREET FIGHTER II TURBO

Promoção 1
CURSO COMPLETO DE INGLÊS EM CD
R$ 110,00

Promoção 2
CURSO COMPLETO DE WINDOWS EM CD
R$ 80,00

Promoção 3
CURSO COMPLETO DE WORD 6.0 FOR WINDOWS EM CD
R$ 70,00

TUDO ISSO E MUITO, MUITO MAIS!!!

SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS

BATEMOS QUALQUER PREÇO!!!

R. Pedro de Toledo, 967 - Casa 2 - Vila Mariana - CEP 04039-032 - São Paulo - SP - Fone/Fax (011) 570-1478

Últimos lançamentos em GAMES!!!

interconnect

8.0 Gigas
14 CD-Rom
(011) 887-7111
28k8
10 Nodes

Ao assinar o BBS, diga que viu este anúncio e ganhe um mês GRÁTIS!

Voz: (011) 887-8521

InterNet, Fido, RBT, SyNC-Net + as melhores redes do país.

LASER SOFTWARE

Peça catálogo GRÁTIS!!

Tudo para seu PC, em disquetes e CD's
Aplicativos, Jogos, utilitários e muito mais!

TEN PACK SPECIAL (10 CD'S)	R$62,00	MEGARACE	R$25,00
ALONE IN THE DARK 3	R$70,00	ZORRO	R$65,00
CYBERIA	R$39,00	SPACE PIRATES (BOX)	R$45,00
DARK FORCES (BOX)	R$69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	R$31,50
DESCENT (BOX)	R$65,00	WING COMMANDER 3	R$93,00
MORTAL KOMBAT II (BOX)	R$75,00	ERÓTICOS VIVID	
NASCAR RACING	R$40,00	BLIND SPOT	R$24,00
NOVASTORM	R$39,00	BLONDAGE	R$24,00
REBEL ASSALT	R$46,00	BLOND JUSTICE	R$24,00
DRUG WARS (BOX)	R$48,00	BEST OF VIVID	R$35,00

Fone: (011) 221-6883 R. 24 de maio, 35 conj. 1514 Centro - SP - CEP: 01041-001

COMPLETE SUA COLEÇÃO

SISAL EDITORA

Agora ficou muito mais fácil você adquirir os números atrasados das revistas da Sisal Editora

DISK-BANCA

Tel. (021) 577-2355 577-4225

PROAD S.A.

DIVISÃO DE INFORMÁTICA

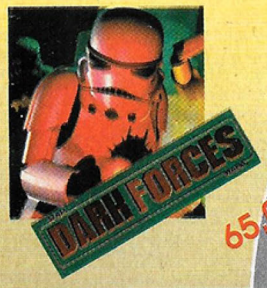
DIVERSOS TÍTULOS EM GAME PARA SUA DIVERSÃO

Alone in the Dark	Lemmings Chronicles	Simcity 2000
Crime Patrol CD	Mad Dog MC 2	Rise of the Robots
Doom II CD	Millenium Auction CD	Space Hulk CD
Dune CD	Nascar Racing CD	The Horde
Fifa Soccer CD	Outpost	Tetris Gold
Inferno CD	Police Quest CD	Voyeur
Kirandia 3	Rebel Assault CD	Xwing CD
Blue Force CD	Live Action Football	Return to Zork CD
Dragons Lair	Penthouse 3	Virtual Vixens CD

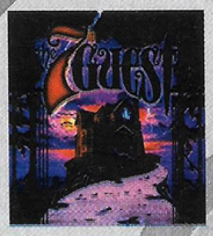
SHOPPING VITÓRIA - LOJA 127/A - TELEFAX: (027) 335-1198

REDE MULTIMÍDIA

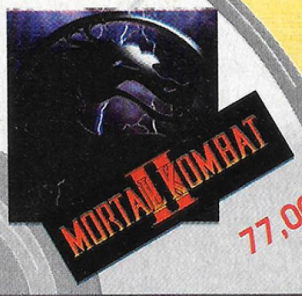
CDs de pura emoção !



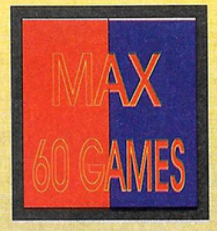
65,00



35,00



77,00



18,00

Locadora com mais de 1500 Cds, locações apartir de 2 Reais

Joystick

AEROACE - R$ 48,00

STAR FIGHTER - R$ 20,00

WARRIOR 5 - R$ 20,00

Diversos

CX de *Disquetes* 3 1/2" - R$ 11,00

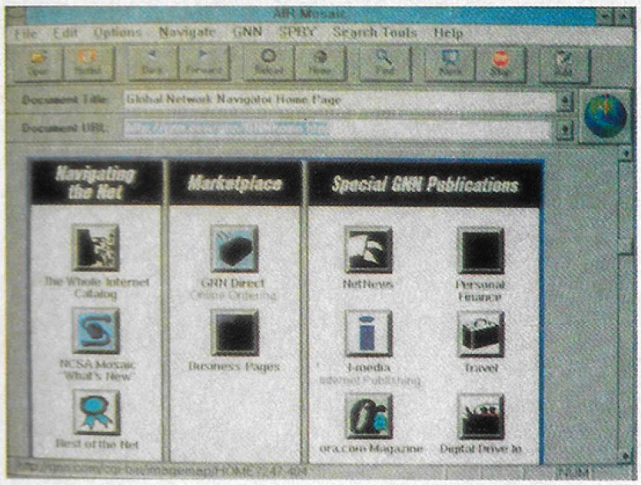
Tela de *Vidro Antireflexo* - R$ 15,00

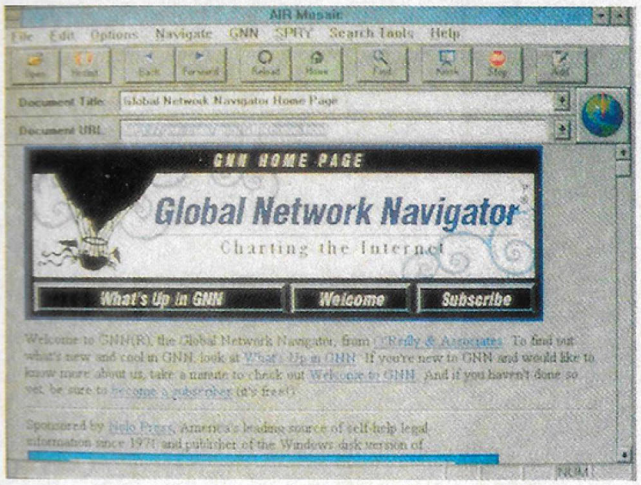
CADASTRAMOS REVENDAS
Ligue para: (021) 591.7836

Divirta-se ...

Despachamos para todo Brasil

Lojas no Rio de Janeiro
COPACABANA: 255-2948 CENTRO: 224-1505 NITERÓI: 718-5831 JACAREPAGUÁ: 447-7286 BARRA: 431-1133 r.1510
SAENS PEÑA: 284-2535 MEIER: 593-8698 IPANEMA: 511-4200 VOLTA REDONDA: (0243) 42-9752 ILHA: 393-5464





FOTOS: DAUMER DE GIULI

A InterNet não tem "uma cara": o que aparece na tela é o programa de comunicação que se usa

VOCÊ, EM REDE COM O MUNDO

Já é possível ligar seu computador à Internet. Confira como proceder

O suspense está terminando. Ainda faltam alguns detalhes, mas a InterNet chega para os brasileiros. A InterNet é a maior rede mundial de computadores, com mais de 45 milhões de usuários em todo mundo. No Brasil já há mais de 15 mil pessoas inscritas e a RNP (Rede Nacional de Pesquisas) e Embratel estão com quase tudo definido para ligá-lo "a mãe das redes".

Mas para poder tirar proveito dela é preciso estar com o inglês em dia, já que esta é a lingua oficial da rede

O primeiro passo é cadastrar-se na Embratel, o que é feito por um computador com modem e uma linha telefônica (veja box).

Para falar com o mundo não deverá ser cobrada a ligação internacional, apenas o impulso da ligação local. Por outro lado poderá ser cobrada uma taxa mensal fixa pelo serviço de R$ 30,00 a R$ 50,00.

Para usar a InterNet é preciso um kit de comunicação (composto de diversos softwares e manuais). Ele facilita o acesso e a utilização dos recursos disponíveis na rede. Existem vários destes kits no mercado. Um deles é o "InterNet In-A-Box" para Windows, comercializado pela Nutec Informática (fone 011-505-1918) e pela PersoCom BBS (fone voz 011-829-4731 e dados 011-882-8055). Na instalação do kit é preciso informar ao programa os itens contidos no impresso que foi enviado junto com o seu "userid" e "password". A versão Warp do OS/2 (sistema operacional da IBM -como o DOS da Microsoft) tem um kit de acesso, sendo portanto gratuito. Há ainda o Trumpet para Windows, que pode ser retirado gratuitamente em BBSs. Os kits fazem basicamente a mesma coisa. O que muda é a facilidade de configuração e a interface (relacionamento) com o usuário, sendo que o Trumpet é o mais dificil de configurar.

RECURSOS DISPONÍVEIS

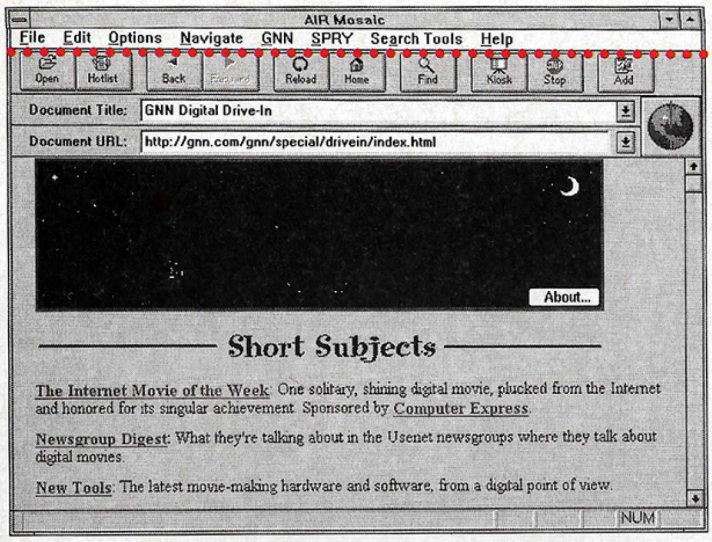
Uma vez feita a conexão pode-se começar a utilizar os outros programas do kit. É bom ir se acostumando com alguns termos como:

- **MAIL**: com este software pode-se gerenciar sua correspondência. Enviar, receber, responder e imprimir mensagens são alguns dos recursos básicos.
- **NEWSGROUPS**: acessa mais de 10 mil áreas de correspondência da InterNet sobre qualquer assunto imaginável. Troca-se mensagens com pessoas de qual-

Como se inscrever

Configure o seu software de comunicação com emulação de terminal TTY, 7 bits de dados, paridade par e 1 bit stop (7E1). Através de seu modem acesse a RENPAC pelos números 078-78228 (para modems com velocidade igual ou superior a 9.600 bps) e 078-78224 (para modems de 2.400 bps) e aguarde a resposta "RENPAC" em seu vídeo. Assim que aparecer esta resposta digite 0724021050400 e tecle <Enter>. O sistema pedirá seu "USER NAME" e sua "PASSWORD". Responda INTERNET e EMBRATEL respectivamente. A partir daí, preencha os campos que aparecerão no monitor.

Algum tempo depois (a Embratel não diz quanto, mas sabe-se que há uma imensa fila) deverá chegar pelos Correios um "Userid" (pronuncia-se iúseraidí, identificação de usuário), uma "password" (senha de acesso) e um impresso com uma série de informações que serão necessárias para configuração do acesso a Internet.



Para localizar arquivos, inclusive filmes (ao lado), usa-se "endereços de conferências"

quer lugar do mundo com interesses iguais aos seus.

- **FTP**: é um gerenciador de arquivos do Windows, só que com duas janelas, a do seus arquivos e a dos arquivos do "host" (os arquivos do computador ao qual o seu está conectado). Com ele passeia-se pelos diretórios do "host", escolhe-se os arquivos e os transfere para seu micro e vice-versa. Existem milhares de servidores (computadores) de arquivos espalhados pela InterNet.

- **TELNET**: acessa sistemas que estão ligados a InterNet. Com ele é possível acessar BBS's de qualquer lugar do mundo sem pagar a ligação internacional, consultar bancos de dados ou fazer compras.

- **MOSAIC**: acessa servidores que provêm acesso a World Wide Web's ou WWW's, tão comentados ultimamente, que são documentos multimídia interativos para facilitar a busca e utilização dos recursos da InterNet. Através dele passeia-se por documentos com sons, imagens e animações que dão acesso a arquivos, bancos de dados, suporte técnico de empresas, conversação on-line com pessoas espalhadas pelo mundo e muito mais.

Mas vale a pena todo o esforço. Estar em contato com a InterNet é ter em casa acesso ao mundo inteiro, literalmente. ◆

Joaquim Torres, engenheiro de computação e operador principal da PersoCom BBS

Nossos primeiros passos

"Apesar de tantas maravilhas que se fala da InterNet, o contato com ela não é tão simples e maravilhoso como pode parecer. Tive a "sorte" de fazer parte da fase de testes da Embratel. Recebi o "userid", a "password" e um impresso com uma série de especificações de acesso. Mesmo de não sendo novato no assunto, só dois dias depois consegui finalmente configurar um kit de conexão e entrar na InterNet.

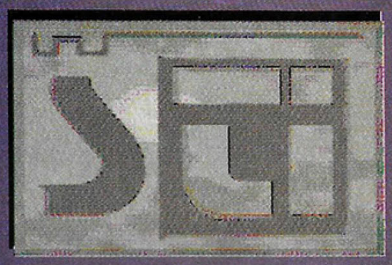
Notei, nesses três meses de acesso experimental, muita lentidão nas respostas do sistema. Por ser uma grande rede mundial com crescimento espantoso, ela se torna cada dia mais lenta. Mesmo com conexões de altíssima velocidade (2 Megabits por segundo, o que custa milhares de reais), alguns sistemas darão respostas lentas, não pela falta de qualidade da conexão, mas pela quantidade de pedidos que os computadores da InterNet tem que processar ao mesmo tempo.

Encontrar o que se quer é outro problema. Existem mais de 10 mil grupos de discussões. São 45 milhões de pessoas de todos os lugares do mundo conectadas à rede, não todos ao mesmo tempo, claro. Milhares de empresas, faculdades, centros de pesquisas e organizações dos mais variados tipos disponibizam informações novas diariamente. Mas, com certeza, encontrar "aquela informação" é uma tarefa que pode levar horas ou mesmo dias! Há pouco tempo entrei na InterNet com o intuito de buscar um arquivo texto com algumas informações técnicas sobre comunicação de dados. Passei mais de cinco horas procurando e encontrei muita coisa interessante, mas acabei desconectando sem conseguir o arquivo ou as informações que precisava.

Apesar desses pontos negativos não se deve desaminar. Afinal estamos dando nossos primeiros passos em algo completamente novo e que, com certeza, facilitará muitas de nossas enfadonhas tarefas diárias. Estamos dando nossos primeiros passos na Supervia da Informação."

Joaquim Torres

Sistema de



Telecomunicação Interativa

ANO 2010

Pra que esperar o futuro se você pode ter acesso a ele hoje mesmo?

É isso aí. Aqui no STI você tem acesso a Internet, pega o programa que está precisando (incluindo jogos) e ainda faz muitos amigos. Tudo sem sair de casa.

O que você está esperando?

Jogos Online

BBS STI

Cadastre-se já, receba seu Manual de operação e 7 dias de acesso gratuito.

Modem

(011) 884-2446

Homens e dinossauros devem se unir para lutar contra um inimigo comum: o Tiranossauro Rex

FOTOS: DAUMER DE GIULI

LOST EDEN

Uma fantasia repleta de belos gráficos

Lost Eden é um novo adventure, em CD-ROM, da produtora americana Cryo, previsto para ser lançado em junho nos EUA. Apresentando belas imagens e um enredo interessante e original, o demo (uma demonstração distribuida pelo produtor) do jogo promete muita diversão.

Em um mundo imaginário, repleto de fantasia, dinossauros e humanos (que na realidade jamais viveram juntos numa mesma época) estão em constante conflito. O jogador, como Príncipe Adam Priam, tem que apaziguar as duas raças, que precisam se unir para combater os terríveis Tiranossauros Rex, uma ameaça para ambos os "povos".

Quando se "caminha" pelos palácios e paisagens do cenário, Lost Eden revela sua beleza. Até as personagens são muito bem feitas e parecem ter vida própria, com feições e gestos muito expressivos.

A interface é muito amigável e joga-se através de um ícone em forma de cubo em 3D, que fica girando sobre um eixo imaginário, até aparecer um ponto de destaque no cenário, onde o jogador pode interagir.

É possível conversar com todos os habitantes deste estranho mundo, ouvindo-se a voz de cada um, em uma dublagem perfeita, realizada por locutores profissionais. Em se tratando do som, Lost Eden arrasa, optando por um estilo clássico e versões de músicas cantadas. E nem é preciso ter uma placa de som potente para curtir um som de ótima qualidade.

Depois do lançamento nos EUA, o jogo deve chegar logo às lojas e importadoras brasileiras. Quem quer viagens diferentes por lugares exóticos, e não tem medo de dinossauros, certamente vai adorar.

SISAL EDITORA

DIRETORES

Márcio Saldanha Marinho
Josias Silveira

COMPUTER games

REDAÇÃO

Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator Chefe: Roberto Araújo
Editora Assistente: Mônica Pina
Consultor: Luís Mazzaferro Júnior
Colaboradores: Tony Ricardo Cavalheiro; Mário Fittipaldi, V. Schultz; Roger Techima; Fernando Araújo; Alarico Haikel Júnior; Guilherme Silberstein; Joaquim Torres

ARTE

Supervisão: Paulo Affonso Soares
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Shirley Vieira Lima
Op. Sistema: Alex Soalheiro
Fotografia: Studio Norberto Marques

COMERCIAL E MARKETING

Diretor: Márcio Saldanha Marinho
Gerente Geral RJ: Márcio Saldanha, filho
Gerente Geral SP: Márcio Comenale
Representantes SP: Edson Romão e Fernando Cova

SÃO PAULO
Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana
São Paulo - SP - CEP: 04120-030
Tel./fax: (011) 574-0747

RIO DE JANEIRO E DEMAIS ESTADOS
Av. das Américas, nº 1155, Grupo 1606
Barra da Tijuca - CEP: 22631-000
Tel.: (021) 439-9300.
Fax: (021) 494-3648/577-4511

Anúncios publicados e assinaturas desta revista terão sua cobrança efetuada por meio da rede bancária. Ninguém está autorizado a receber diretamente qualquer valor.

COMPUTER GAMES é uma publicação mensal da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ. Fone (021) 577 7766.

COMPUTER GAMES não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente a opinião da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes. Todos os direitos reservados. Registro no 3º Ofício de Títulos e Documentos nº 2191 no livro ALP. Registros no INPI, protocolo nº 810769310. Registro nº 5 - Cartório de Títulos e Documentos (São Paulo) sob nº 4550, e averbado sob nº 4561 do livro A. Registro no INPI nº 811942635.

Fotolitos: Grafibrás, Bosatelli, Graficolor
Impressão: W. ROTH

ASSINATURAS
FONE.: (021) 280-2892

NÚMEROS ATRASADOS
DISK-BANCA
(021)577-2355/577-4225/577-5099

ANER

Maio/95

A TECNOLOGIA DOS NOSSOS CLIENTES AVANÇA. A NOSSA TAMBÉM! COMEÇAMOS PELO CARTÃO...

A Fenasoft em constante evolução dá a partida para a FENASOFT'95.
Para adquirir seu cartão convite basta preencher o pedido abaixo e enviar para Av. Pref. Osmar Cunha, 251 - Florianópolis SC - 88015-100, acompanhado de cheque nominativo à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA.
O valor obedece a tabela de acordo com a data de postagem no correio.

TODOS OS CARTÕES EMITIDOS CONTINUAM VÁLIDOS.

PROIBIDA A ENTRADA DE MENORES DE 16 ANOS.

VISITAÇÃO DIA/HORA

- 17 JULHO
- 18 JULHO
- 19 JULHO
- 20 JULHO
- 21 JULHO

14:00 as 22:00 - Entrada reservada às AUTORIDADES, IMPRENSA e portadores do CARTÃO GOLD.

10:00 as 14:00 - Entrada reservada aos portadores do CARTÃO GOLD.

14:00 as 22:00 - Aberto à todos os visitantes e portadores do CARTÃO FENASOFT.

PREÇOS

Até 30/04/95 - R$ 5,00
Até 31/05/95 - R$ 10,00
Até 30/06/95 - R$ 20,00
Após 30/06/95 somente em nosso escritório Rua Hungria, 674 ou nas bilheterias durante o evento.

NOME

EMPRESA

ENDEREÇO

CIDADE — UF — CEP

PAÍS — TELEFONE

FAX — DATA DE NASCIMENTO

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

A ☐ Presidente
B ☐ Vice-Presidente
C ☐ Sócio
D ☐ Gerente Geral
E ☐ Diretor Superintendente
F ☐ Gerente de Departamento
G ☐ Controller/Tesoureiro
H ☐ Consultor/Assessor
I ☐ Representante de Vendas
J ☐ Analista de Sistemas
K ☐ Digitador

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

A ☐ Mais de 5000
B ☐ 1000 a 5000
C ☐ 750 a 999
D ☐ 500 a 749
E ☐ 250 a 499
F ☐ 100 a 249
G ☐ 75 a 99
H ☐ 50 a 74
I ☐ 25 A 49
J ☐ 10 A 24
K ☐ 5 A 9
L ☐ Menos de 5

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

A ☐ Autoridade Total
B ☐ Autoridade Alta
C ☐ Autoridade Limitada
D ☐ Recomenda Produtos
E ☐ Pouco Envolvimento
F ☐ Nenhum Envolvimento

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

A ☐ US$ 500 milhões ou mais
B ☐ US$ 100 a 499 milhões
C ☐ US$ 75 a 99 milhões
D ☐ US$ 50 a 74 milhões
E ☐ US$ 25 a 49 milhões
F ☐ US$ 10 a 24 milhões
G ☐ US$ 1 a 9 milhões
H ☐ US$ 750 a 999 mil
E ☐ US$ 500 a 749 mil
F ☐ US$ 250 a 499 mil
G ☐ US$ 100 a 249 mil
H ☐ Menor de US$ 100 mil

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

A ☐ Governamental
B ☐ Agricultura, Mineração, Petróleo
C ☐ Transportes
D ☐ Comunicação
E ☐ Manufatura
F ☐ Financeira / Contabilidade
G ☐ Seguros / Imobiliária
H ☐ Médica / Saúde
I ☐ Educacional
J ☐ Industrial
K ☐ Construção Civil
L ☐ Fabricante de Software
M ☐ Revenda de Software
N ☐ Fabricante de Hardware
O ☐ Revenda de Hardware
P ☐ Fabricante de Periféricos
Q ☐ Revenda de Periféricos
R ☐ Fabricante de Suprimentos
S ☐ Revenda de Suprimentos
T ☐ Bureau de Serviços
U ☐ Gráfica
V ☐ Jornalismo
W ☐ Editora

6 - Quais as principais aplicações de computador na sua empresa?

A ☐ Contabilidade
B ☐ Comunicação
C ☐ Gerenciamento de Bco. de Dados
D ☐ Correio Eletrônico
E ☐ Desk Top / Cad Cam
F ☐ Design Gráfico / Multimídia
G ☐ Desenv. de aplic. de programas
H ☐ Controle de processo / manufatura
I ☐ Científica / Engenharia
J ☐ Editor de Textos
K ☐ Gerenciamento de Processos

17 a 21 de julho'95 - Anhembi - São Paulo

MARIA LUISA USOU SUAS ARMAS.

Com a ajuda de sua arma secreta, o OS/2 Warp – o novo sistema operacional da IBM – Maria Luisa fechou o contrato do ano. Na noite anterior a sua apresentação, ela recebeu um fax com as últimas informações, enquanto imprimia uma nova versão do texto e revisava uma planilha de cálculo que queria deixar perfeita.

Maria Luisa pôde trabalhar ao mesmo tempo com aplicações Windows* e DOS. E operar seu micro sem medo de crash no sistema. A arma secreta de Maria Luisa foi o OS/2 Warp. O primeiro sistema operacional com multitarefa real para usuários de Windows*, com proteção contra crash, acesso à Internet, maior versatilidade e capacidade de rodar em apenas 4 MB. Tudo isso por um preço muito menor do que ela poderia imaginar: a partir de R$ 70.**

OS/2 WARP. A ARMA SECRETA PARA FECHAR CONTRATOS.

OS/2 Warp. 32 bits. Multitarefa. Multimídia. Acesso à Internet. Proteção contra crash. Roda aplicações Windows*. Fácil de instalar.

OS/2 WARP

Procure seu Revendedor ou ligue para a IBM, telefone 0800-11-1426.

IBM

** OS/2 Warp, V3, em português, CD-Rom.
Preço válido para Grande RJ e SP, por tempo limitado. Vendas pelo telefone da IBM somente com cartão de crédito.

SP: APPROACH (011) 257-0688 • AWS (011) 211-9944 • BRASOFTWARE (011) 533-2951 • ENGENHO (011) 211-2482 • IMPACTO (0800) 12-0130 • MICROCAP (011) 837-7000 • MULTSOFT (011) 535-3431 • PENNASOFT E HARDWARE (0122) 42-7577 • SOFTCORP (011) 872-9190 • VS VIASOFT (011) 831-4032 - **RJ:** PRONTO COMPUTER (021) 262-8606 • MONTRE MICRO (021) 221-2290 • NORRAU (021) 220-5465 • SÓ SOFTWARE (021) 552-9442 - **BA:** ALLEN (071) 240-4800 • CONSISTE (071) 371-7171 - **CE:** LANLINK (085) 244-1603 - **DF:** ROSSI & SCHLABITZ (061) 248-2377 • SÓ SOFTWARE (061) 226-3222 - **ES:** R2V2 (027) 324-1561 • SUPORTE COMPUTADORES (027) 325-4511 - **MG:** A&C INFORMÁTICA (031) 261-1979 • R2V2 (031) 286-1166 - **PR:** ALL TECH (041) 376-1455 • CWM (041) 222-8552 • DISOFT (041) 224-4848 - **PE:** INFOBOX (081) 465-3422 - **RS:** BILLIBIT (051) 331-3627 • PROCESSOR (051) 346-1566 • DIGIMER (051) 221-7502 - **SC:** ALTERNATIVA (0473) 22-6677 • SEPROL (048) 248-6060

*Windows é marca da Microsoft.